L'ORDINATEUR POUR LE LOISIR ET LE SAVOIR

TEO

DOSSIER : CARRAZ ET LE SIDA

BOBO : LOGICIEL DE L'EVASION

L 6335 - 17 - 25,00 F

3796335025005 00170

L'informatique et ses virus

Plein de programmes

TEO N°17 - MARS/AVRIL 88 L6335 - 17 - 25,00 F

Plongez au cœur de l'action avec Bob Morane Océans !

Une nouvelle forme d'action et d'aventure à essayer immédiatement !

Une nouvelle forme de jeu, avec encore plus d'action, d'animation et de graphismes sublimes. BOB MORANE doit nettoyer de l'Océan les bases sous-marines de son ennemi mortel L'Ombre Jaune. Avant de rentrer dans son bathyscaphe, il devra éliminer à bord d'un scooter marin un adversaire. Puis se déplaçant à travers les champs de mine, il devra sortir affronter les plongeurs de l'Ombre Jaune, des pieuvres aux attaques mortelles et surtout les requins à la tactique de combat oppressante, ils tournent autour de vous et soudain vous attaquent en une demi-seconde.

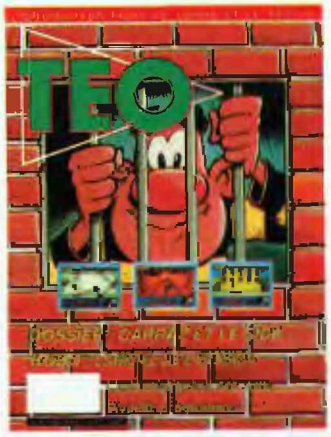
En comparaison, détruire à coups de torpilles les flottes de scooter sous-marin de l'Ombre Jaune vous semblera très relaxant mais la moindre erreur se paiera cher !

ET TOUJOURS EN PLUS LE LIVRE DE POCHE. Constitué d'**un roman** de **Bob Morane**, d'**un guide illustré**, d'**une BD couleurs** de 128 pages et d'**une histoire dont vous êtes le héros**, il vous procurera des heures et des heures de jeux et de lecture.

LA MICRO A SON HEROS

INFOGRAMES

Disponible sur : Amiga, Amstrad, PC, Thomson, Atari : 2 disquettes. Photos ATARI ST © 1988



TEO N° 17 - MARS/AVRIL 1988

EDITO

C'est le printemps ! C'est le temps du renouveau ! Chez les éditeurs, les logiciels et les idées bourgeonnent. Dans chaque «forêt éditoriale», on s'affaire à engranger et à préparer les réserves d'un été et d'un automne qui s'annoncent prospères en bilan, associations et autres contrats.
TEO est lui aussi présent dans ces «débats d'idées». C'est ainsi que nous vous apportons le complément de phospore et de vitamines de votre ordinateur THOMSON. Rangez donc vos maladies au placard et occupez-vous plutôt du VIRUS de votre ordinateur, ou bien jouez avec les nouveaux 36-15, ou encore consultez notre cahier juridique.
Autant d'informations qui renforcent la polyvalence des Thomson et qui témoignent de leur vivacité sur le marché des micro-ordinateurs.

M.SIBILLE

TEO est une publication de la société Médiaventure - Siège social : 79 rue H. KAHN 69100 VILLEURBANNE - REDACTION ET PUBLICITE : 79 rue H. KAHN 69100 VILLEURBANNE Tél: 78.03.18.46 - DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Henri-Pierre HIBLOT - REDACTEUR EN CHEF: Matthieu SIBILLE - ONT PARTICIPE A CE NUMERO : Pierre-E.GRANGE, B.MURTIN, L.SOUROUILLE, Y.DRILLET, D.SCHWEYER, P.BORDAS, P.GRENIER, P.SALORT. MAQUETTE : Eric FREY - REGIE PUBLICITAIRE : MEDIAVENTURE, 79 rue H. KAHN 69100 VILLEURBANNE - Tél : 78.03.18.46 - DIRECTEUR DE LA PUBLICITE : Matthieu SIBILLE - PHOTOCOMPOSITION : Marie-Christine GALLAVARDIN - IMPRIMERIE: BERGER-LEVRAULT - COMMISSION PARITAIRE : n° en cours. DEPOT LEGAL : 2ème trimestre 1987.

SOMMAIRE

4 CHRONIQUES

7 DOSSIER SIDA

13 QUOI DE NEUF CHEZ LES EDITEURS

17 REPAIRE

38 DROITS ET JURISPRUDENCE EN INFORMATIQUE

41 COIN DES TEORISTES

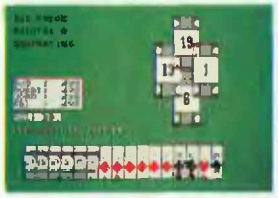
49 TELEMATIQUE
Le succès du rose pastel

52 BOBO

54 VIRUS

56 TECHNIQUES
Un serveur sans serveur

60 JEUX



EN BREF...

LE CHAT FAIT PARLER DE LUI !

Les fêtes de fin d'année sont pour LORICIELS une période très intense. A tel point que 25% de leur chiffre d'affaires a été réalisé dans le seul mois de décembre. Tels des Pères Noël, les 6 représentants ont sillonné la France pendant tout l'hiver, dans les voitures à l'effigie de la marque bourrées à craquer de jeux. A quand les 38 tonnes aux couleurs de LORICIELS? Un projet qui ne ferait pas peur à Gilles DAUDIER, le responsable de la distribution.

C'était pour l'éditeur une opportunité tout à fait intéressante de mieux faire connaître son logiciel auprès du grand public, des champions

et de l'équipe d'Antenne 2. L'enthousiasme suscité par la démonstration confirme le succès du jeu d'Armand Jammot pour lequel LORICIELS espère atteindre les 10.000 exemplaires. Grâce à de puissants algorithmes et au dictionnaire de 80.000 mots inclus dans la version IBM PC et grâce aux différents modes de jeux qui sont proposés, ce logiciel s'adresse aussi bien aux champions qu'aux amateurs qui veulent améliorer leurs performances ou tout simplement passer un agréable moment en famille.

Vendu avec une cassette audio tirée d'une émission de France-Culture, HAN D'ISLANDE est l'un des premiers logiciels de jeu audio-visuel. Cette adaptation du célèbre roman de Victor HUGO raconte l'histoire d'une ravissante jeune fille, Ethel et de son père Schumaker dans la Norvège du XVIIème siècle, tous deux séquestrés dans le château de Munckolm, faussement accusés de crime d'état. Or Dener, courageux chevalier, fou amoureux d'Ethel va tout tenter pour les délivrer et prouver leur innocence. La cassette étant le seul élément contenant les preuves indiscutables de l'innocence des deux prisonniers. Une idée intéressante qui permettra probablement d'augmenter l'intérêt des jeux d'aventure. Reste plus qu'à espérer que LORICIELS développera une version pour nos THOMSON.

FAITES-LE AU TELEPHONE

C'est en tout cas ce que vous propose Logiciels PCI pour un tout petit prix: 580 F HT. De quoi s'agit-il ? D'une assistance téléphonique bien sûr. Pour ce prix-là tout utilisateur d'un des logiciels professionnels de la maison PCI bénéficie d'une assistance illimitée en nombre d'appels et ce pendant 1 an. De plus PCI vous avertit des mises à jour, et pour 85 F HT. Vous les recevez chez vous. Dans le même temps, PCI offre un mois d'assistance téléphonique gratuite pour tout achat d'un de ses logiciels de gestion de commerce de gros ou de détail (INVENTER V4.2, 3900 F HT) ou de comptabilité pour artisans et professions libérales (GENIUS II, 2900 F HT). Tous ces logiciels tournent sur PC et compatibles.

Logiciels PCI
TABANAC 33550 LANGOIRAN TEL. : 56 81 75 64

Pierre E. GRANGE

EN BREF...

SKISO, LE LOGICIEL FOU

Un petit logiciel de 18 Ko diablement efficace : il permet à 2 logiciels fonctionnant sous MS DOS de tourner en même temps. Impensable non ? C'est désormais possible en intégrant SKISO à un logiciel que vous avez créé (ou un autre fonctionnant sous MS DOS, quelle qu'en soit la version). Les utilisations en sont multiples : sur un logiciel de télécommunication, vous pouvez recevoir des fichiers sans vous mettre en attente d'appel ; ou expédier des fichiers tout en entrant des données. Cela fonctionne aussi avec les traitements de texte, gestion...
Il est commercialisé sous 3 formes selon le nombre d'implantations que vous désirez, de 15000 à 130000 F HT. Un prix qui n'est malheureusement pas accessible à toutes les bourses.

N – SOFT
" avenue du 8 mai 1945
95200 SARCELLES
TEL. : (1) 39 92 44 46

LANKHOR PLUS FORT

Une nouvelle société d'édition de logiciels vient de voir le jour : LANKHOR. Issue de l'union des Langlois et de KYILKHOR (les créateurs de Mortville Manor). Leur production s'orientera principalement vers l'Atari ST, mais aussi vers les Amstrad, Commodore et autres Thomson. D'ores et déjà une dizaine de jeux sont annoncés d'ici le printemps dans des domaines aussi variés que la bourse (Krack), l'aventure policière (Maupiti Island), les jeux d'arcade (Killdozers et Elemental). NO, jeu d'aventure est déjà disponible sur Commodore.

HYDRA MULTIPLIE VOS CONTACTS

Hydra est un système de reroutage télématique. Le reroutage, à pour but , en se branchant sur code 3615, d'accéder au contenu d'autres 3615 (jeux, services, messagerie...). Ceci est désormais possible avec tous les services hébergés par OTELO, le centre télématique d'Infogrames : jusqu'à 800 transferts simultanés.

TOY, C'EST PLUS QU'UN JEU

En entrant dans le 3615 TOY, vous vous retrouvez face à une quinzaine de jeux primés dont le très célèbre Pole Position sur lequel vous pouvez atteindre 200 Kmh ! Vous pourrez aussi faire de l'introspection avec la rubrique parapsy. Testez votre intellect avec le fameux test Q.I.. Enfin vous découvrez le jeu qui fait fureur dans les agences de publicité : inventer un slogan publicitaire pour une marque et gagnez un voyage de 8 jours pour 2 personnes !

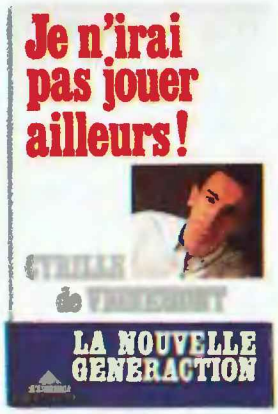
INFOGRAPHE SUR TO7

C'est dans Création du mois de janvier 88 que l'on apprend que le célèbre graphiste informatique (infographe) KIKI Picasso a fait ses premières créations sur un TO7. Faut-il rappeler que ces créations graphiques et d'animations lui ont permis de travailler sur les génériques des diverses chaînes de télévision ; puis des clips (Bashung...) et autres ravissements vidéo. Alors, si vous vous sentez l'âme d'un infographe, n'hésitez plus, investissez dans un Thomson, si ce n'est déjà fait...

17 ANS DEJA...

Cyrille découvre l'informatique à 11 ans sur un petit ZX81. Tout en suivant des cours par correspondance, ce qui lui laisse le temps de faire autre chose, il décortique le basic du petit ordinateur et un an plus tard acquiert un Apple II. Dès lors il passe par l'inévitable étape du piratage de logiciel. Puis, toujours par jeu, il pénètre les gros ordinateurs des entreprises, y compris celui de l'Agence Européenne de l'Espace... Quelques mois plus tard (à 12 ans) il crée son premier logiciel professionnel: un programme de gestion d'immeubles, avec pour tout salaire un fer à souder. Un an plus tard il signe chez ORDIGRAMES son premier contrat pour un programme de gestion: CAISSOR. Ironie du sort, à 14 ans il se retrouve de l'autre côté de la barrière et

doit faire face au piratage de son logiciel.



Cyrille connaîtra bien sûr l'engouement des médias pour ce «jeune surdoué de l'informatique»; Engouement qui atteindra son apogée avec l'interview de Mr. François MITTERAND à la télévision en 1985. C'est pour lui l'occasion de faire connaissance avec le monde politique (il est aujourd'hui chargé de mission au ministère de la jeunesse et des sports).

Le style de Cyrille n'a rien du «petit génie binoclard coincé». Son livre est plein d'humour et d'anecdotes sur le monde des médias, mais aussi sur tout ce qu'il pense de l'enseignement (lui qui n'a jamais mis les pieds dans une école), ou sur les handicapés du clavier: les «rares» personnes qui ne savent pas encore se servir d'un ordinateur...

17 ans déjà et livre passionnant; qu'est-ce que ce sera lorsqu'il aura le bac (s'il a le temps d'aller le passer).

«Je n'irai pas jouer ailleurs !»,
Cyrille de VIGNEMONT,
collection COGITE
éd.R.LAFFONT . 65 F.

Pierre E. GRANGE

EUX AUSSI !

Ca y est, après Infogrames, Loriciels et d'autres, la société MICROIDS (Parisienne malgré son nom) vient de jeter l'ancre de l'autre côté de l' Atlantique. La firme Française s'est associée aux Américains de BRODERBUND Software pour donner naissance à un «label». Cette association s'est déjà avérée fructueuse : 25 000 copies de Superbike Challenge (grand prix 500 cc version américaine) ont à ce jour été vendues. C'est maintenant au tour de Down the Hill Challenge (Super Ski américanisé) d'être lancé sur le marché outre-atlantique.

DESSINEZ SUR PAPIER ET STOCKEZ SUR DISQUETTE.

C'est en effet ce que propose la firme HENGSTLER avec les tablettes à digitaliser. Ces tablettes utilisent le principe du couplement électrostatique (sans danger pour les logiciels posés dessus par inadvertance). Elles sont compatibles avec la plupart des logiciels de CAO et FAO. Pour dessiner il suffit de suivre les contours d'un dessin posé sur la tablette avec un stylet spécial; et ce dessin est directement reproduit à l'écran. Ensuite, et grâce au logiciel livré avec la tablette, libre à vous de colorier et de stocker sur disquette votre chef d'oeuvre.
Le prix ?
5480 F HT en format A4 et 7325 F HT en format A3.
Malheureusement elles ne sont pour l'instant disponibles que sur PC.

HENGSTLER,
ZI des Mardelles,
94 rue Blaise Pascal,
BP 71, 93602 AULNAY SOUS BOIS, CEDEX

TEO annonces

Pour rédiger votre annonce, utilisez ce bon; écrivez très lisiblement en majuscules.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
C.P. : ..... Ville : ..... Tél. : .....
.....
.....
.....

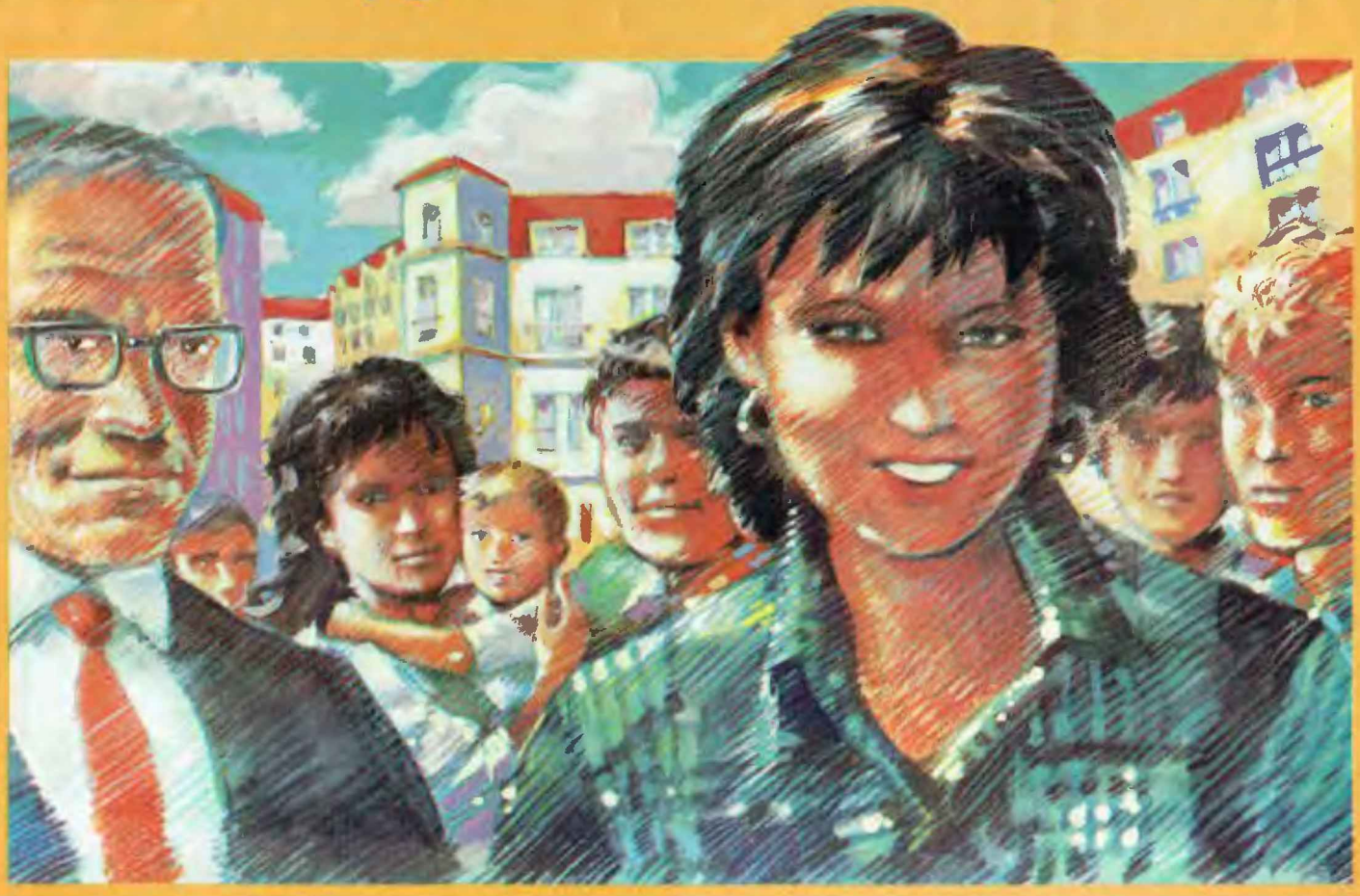
Coupon à retourner correctement rempli à l'adresse suivante :
TEO
79, rue Hippolyte KAHN
69100 VILLEURBANNE

DOSSIER

INFORMER, PREVENIR

C'est éviter que des personnes ne contractent la maladie et meurent par ignorance.

LE SIDA ET NOUS



Du désir de savoir au plaisir d'apprendre..

SUJET/COMPLEMENT

Ce logiciel regroupe 4 thèmes grammaticaux : reconnaissance du sujet par « c'est qui », pronominalisation du groupe sujet, pronominalisation du complément de phrase, déplacements et suppression du complément de phrase. Sujet/Complément offre la possibilité au professeur de créer ses propres fichiers, de lire les résultats de l'élève et de revoir le travail de l'élève.

500,00 F

VIE ET MORT DES DINOSAURES

Ce jeu d'aventure a pour but de vous identifier à un jeune paléontologue étudiant la vie des dinosaures afin de passer une thèse expliquant leur disparition. Ce logiciel a obtenu le Tilt d'Or du meilleur logiciel éducatif 1986. Co-édité avec la Fondation Diderot.

290,00 F

DIDACT ENGLISH

Didact English est une méthode de soutien et d'apprentissage de l'anglais assistée par ordinateur. Sa pédagogie repose sur l'analyse de réponse, et les messages grammaticaux sont nombreux et variés pour répondre à tous les cas possibles.

290,00 F

AUX ORIGINES DE LA VIE

Ce logiciel explique les origines de la vie en prenant comme base de réflexion la constitution de la cellule et ses modes de reproduction. Co-édité avec la Fondation Diderot.

350,00 F

ECRITURES

Ecritures comprend quatre logiciels d'aide à l'expression écrite : Il était une fois, Rédaction, Le temps d'une histoire, Au temps jadis.

Il était une fois : grâce à un canevas conforme à la morphologie du conte, l'enfant doit écrire un conte en complétant une trame narrative donnée par le logiciel.

Rédaction : outre des aides formelles quant à la rédaction traditionnelle (le portrait, la narration, la description), différentes formes de rédaction sont proposées pour chaque catégorie (le portrait en puzzle, la narration en flash-back, la description en alternance).

Au temps jadis : logiciel d'aide à l'écriture de récits historiques. Plusieurs époques sont proposées et à l'intérieur de chacune d'elles, des messages d'aide sont donnés relatifs aux décors, aux activités, aux métiers.

Le temps d'une histoire : permet d'écrire des contes ou des poèmes (suivant l'aide choisie), originaux et cohérents en se fondant sur la loi de la symbolique des éléments (eau, terre, feu et air).

Ces quatre logiciels peuvent être vendus séparément.

900,00 F

BON DE COMMANDE

Réf.	Produit	Prix unitaire	Quantité	TOTAL
ZNR 501	Il était une fois	290,00		
ZNR 502	Rédaction	290,00		
ZNR 503	Le temps d'une histoire	320,00		
ZNR 601	Au temps jadis	400,00		
ZNR 201	Vie et mort des dinosaures	290,00		
ZNR 202	Aux origines de la vie	350,00		
ZNR 301	Didact english orth. gram. (collège)	290,00		
ZNR 302	Didact english orth. gram. (lycée)	290,00		
ZNR 304	Didact english orth. gram. (ts niv.)	500,00		
ZNR 507	Sujet/Complément	500,00		
ZNR 506	Écritures	900,00		

Règlement par : mandat ☐ chèque ☐ virement ☐

Montant total : _____

Nom : _____

Adresse : _____

à retourner à :
Carraz Éditions
20 bis, rue Godefroy
69006 LYON

EDUCATIF ET LUDIQUE

OU L'HISTOIRE D'UNE SOCIETE D'EDITION EN MICRO INFORMATIQUE

Impopulaires les éducatifs ?
Peu novateurs et inutiles ?

Ecoutons plutôt cette histoire; celle de CARRAZ EDITIONS, née il y a moins d'un an. Cette jeune société peut aujourd'hui se vanter de proposer une gamme de logiciels éducatifs importante et variée. Comment ?

En tenant un pari que beaucoup considéraient comme un véritable défi.
Tout commence en avril 1987, au siège social d'INFOGRAMES, qui décide de se consacrer alors exclusivement aux logiciels de jeux et à la télématique. Le département éducatif, que dirige Jacqueline CARRAZ , prend alors la décision de faire cavalier seul. Forte de son expérience dans le domaine éducatif, Jacqueline CARRAZ entraîne son équipe et fonde : CARRAZ EDITION. Sa politique : éditer des logiciels qui diffèrent des exercices à «trous trous», de certains manuels scolaires.
Ils sont quatre au départ à entourer la directrice de cette nouvelle société pour tirer véritablement parti des capacités du

Jacqueline Carraz

micro-ordinateur. L'équipe est actuellement constituée de quinze personnes, dont certaines installées à Paris dans de nouveaux locaux. En quelques mots, une société qui prospère...

LES RAISONS DU SUCCES

La rigueur de la politique éditoriale est certainement une des clés du succès CARRAZ. Les logiciels allient à l'aspect éducatif un caractère ludique et des graphismes somptueux. Les premières louanges (VIE ET MORT DES DINOSAURES primés TILT D'OR par notre confrère TILT en 1987) encouragent Jacqueline CARRAZ à diversifier sa gamme. La personnalité et la détermination de la jeune dirigeante sont assurément pour beaucoup dans l'évolution de cette société, mais son itinéraire explique aussi la qualité de la finition des produits. Professeur de français avant d'être directrice de collection chez INFOGRAMES, elle sait et ressent ce que les enfants attendent.

L'HISTOIRE D'UN EDUCATIF

Chacun des éducatifs est le fruit d'une collaboration étroite entre un pédagogue, un psychologue et un informaticien. Un auteur présente à la maison d'édition son projet ou cahier des charges qui est soigneusement étudié. Si celui-ci est retenu, le travail avec les programmeurs et le graphiste commence. Un grand intérêt est porté à l'interactivité et la convivialité du produit; l'enfant doit pouvoir apprendre en se divertissant. Rien de rébarbatif malgré le sérieux des thèmes abordés. Ainsi LE TEMPS D'UNE HISTOIRE est un logiciel inspiré de la symbolique des éléments de

Bachelard. L'enfant doit relater un conte en intégrant les éléments proposés. Il peut faire appel à un conteur, à un poète. Une belle façon d'assimiler sans contrainte et complexité le monde, somme toute merveilleux et accessible, du philosophe Gaston Bachelard.

L'EDUCATIF D'UNE HISTOIRE

Dans les nouveautés cette fois, mais toujours dans les logiciels de la gamme de français, ROMAN POLICIER, dont la sortie est prévue pour le mois d'avril. Il s'agit d'un logiciel d'aide à l'écriture d'un roman policier, qui reconstitue le canevas de tout roman traditionnel. A chaque page-écran, est proposée une nouvelle étape de l'énigme. Votre personnage est défini, ensuite la victime, les circonstances, etc... Sans brider l'imagination, ROMAN POLICIER, assure cohérence et maintien au texte de l'utilisateur.
Mais les thèmes ne manquent pas à CARRAZ EDITION, d'autant que les sollicitations sont omniprésentes. Séduite par «AUX ORIGINES DE LA VIE», une immunologue, Dominique VUITTON demande à CARRAZ EDITION de développer un logiciel sur le SIDA. Cet éducatif a été réalisé avec l'aide de nombreux scientifiques dont les professeurs MONTAGNIER, Phillipe LAGRANGE, Jean-Baptiste BRUNET, directeur du centre OMS sur le SIDA. Avec un contenu scientifique élaboré, il vise non seulement à informer, mais aussi à sensibiliser les jeunes. Ces derniers enquêteront dans une ville gagnée par une épidémie qu'ils auront à enrayer. Soyons reconnaissants à CARRAZ EDITION d'avoir fait le premier pas, car il faut bien admettre que l'ordinateur est aujourd'hui un des supports idéaux pour sensibiliser les adolescents souvent négligés par les médias grand public. Un message efficace, doublé d'un beau geste, puisque tous les bénéfices réalisés par la vente de ce logiciel seront versés à la Fondation pour la recherche Médicale.Encore une fois la micro-informatique s'ouvre à l'actualité, et quelle actualité !

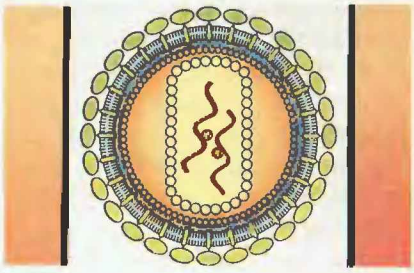
CARRAZ MALIN !

En bref, les prévisions de parution chez le même éditeur. Dès le mois d'avril, nos chers petits pourront réviser sur leur THOMSON, les notions de mathématiques restées obscures pour les parents : la différence entre le carré de la somme et la somme du carré avec le logiciel «les enfants de mes parents sont-ils les parents de mes enfants ?» Quant aux tout-petits, ils pourront retrouver sur leur écran miniature leurs héros favoris du petit écran : LES PETITS MALINS. En effet, une licence d'exploitation de la série télévisée vient d'être signée par CARRAZ pour développer deux logiciels de coloriage (LES PETITS MALINS à colorier) qui sortiront en mai et probablement deux autres pour la rentrée

(BOBBY fête son anniversaire à MALINVILLE et PATTY cherche ses amis à MALINVILLE). Si vous désirez en savoir plus, demandez à vos enfants, ils sauront vous renseigner !

LE SIDA

On a vu apparaître le SIDA en 1981, depuis la maladie n'a cessé de se développer au point de parler aujourd'hui d'épidémie mondiale. Depuis cette date de nombreux scientifiques (épidémiologistes au début, immunologues et virologues ensuite) ont concentré leurs travaux sur l'étude de cette maladie. Grâce à ces recherches on en connaît aujourd'hui la cause : le virus VIH, et ses modes de transmission : les relations sexuelles, tous les échanges sanguins et la voie mère-enfant.



Des mesures de dépistage de la maladie ont alors pu être instaurées dès 1985. Ces mesures, même si elles ont endigué l'épidémie parmi une partie de la

population gravement atteinte (hémophiles), demeurent insuffisantes pour l'ensemble de la population. Malgré l'évolution constante des connaissances aucun vaccin ni traitement ne sera disponible dans un futur proch:ɔ. Notre seul moyen de lutte contre l'évolution de l'épidémie passe donc par l'information et l'éducation de tous en vue d'un changement de comportement vis-à-vis de la maladie. Cette première étape du combat contre le SIDA, basé sur l'information et la prévention, doit permettre d'éviter que des personnes ne contractent la maladie et meurent par ignorance.

Le logiciel de CARRAZ EDITION s'inscrit donc dans cette étape de prévention et d'information. Il se propose d'apporter des connaissances sur la maladie, sur ses possibilités de dissémination et sur ses modes de contamination. L'ensemble de ces connaissances devant permettre de s'informer et de se responsabiliser vis-à-vis de la maladie, dans un but de prévention tant individuel que collective. Le support micro-informatique, de part son interactivité et de son audience auprès des 15-25 ans, doit d'abord permettre de sensibiliser cette partie de la population qui reste aujourd'hui l'une des plus exposées.

LE CONTENU SCIENTIFIQUE; SOURCE DU LOGICIEL !

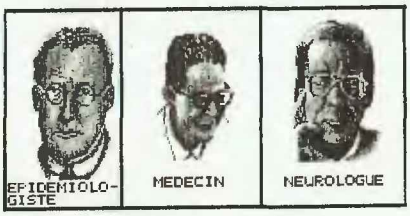
L'ensemble des points scientifiques exposés par le logiciel a été déterminé et vérifié avec le concours d'une immunologue et d'un micro-biologiste. Ils appartiennent aux trois domaines scientifiques concernés par la question de l'épidémie et l'épidémiologie.

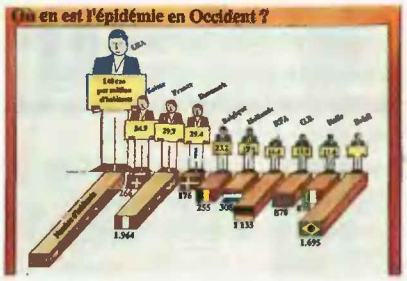
* Eléments de nature virologique
- origine du virus
- action du virus sur l'homme
- structure du virus
- réplication du virus
- vaccins anti-viraux

* Eléments de nature immunologique
- notion de maladie opportuniste
- populations à risques

sur le thème abordé.
- primo-infection
- porteur asymptomatique
- séropositivité
- la maladie SIDA
- défenses immunologiques de l'organisme
- principe du vaccin
- structure du système immunitaire
- fonctionnement du système immunitaire

* Eléments de nature épidémiologique
- histoire de la maladie
- répartition géographique de la maladie
- modes de transmission
- moyens de prévention
- détection des individus infectés
- problèmes de société posés par l'épidémie



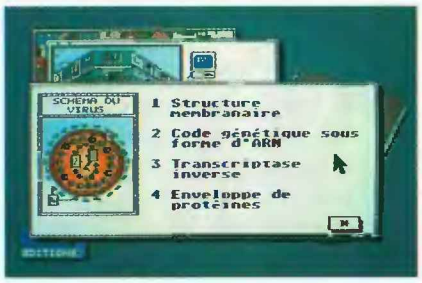


Le principe retenu par CARRAZ EDITION est celui du jeu de simulation, où le contenu scientifique ainsi que les idées fortes relatives au thème sont accessibles au joueur par le biais d'un système d'essais et d'erreurs. Cette méthode d'acquisition puis de mise en oeuvre de connaissances, permet de par l'investissement personnel demandé, de sensibiliser d'une manière efficace le joueur. Au niveau de l'acquisition des connaissances, la structure envisagée permettra plusieurs niveaux de jeu, dans la mesure où les éléments scientifiques utiles à la réussite du jeu, peuvent être plus ou moins approfondis en fonction de l'intérêt ou de l'âge du joueur.

LE JEU

Le joueur a pour mission d'enrayer une épidémie. L'action se situe dans un cadre urbain et contemporain. Au départ, il ne dispose d'aucun élément concernant cette épidémie. Il a par contre entière liberté quant aux informations qu'il décide d'obtenir et aux actions qu'il décide d'entreprendre. Pour atteindre son but, il doit dans un premier temps découvrir et comprendre la nature de la maladie, ses mécanismes de dissémination et de contamination. il peut alors dans un second temps, instaurer, proposer des moyens de

lutte contre celle-ci. Le logiciel répond ensuite au joueur en lui indiquant si son attitude et ses actions ont eu de l'influence sur l'évolution de l'épidémie. Si l'ensemble des actions choisies reste inefficace le logiciel replace le joueur en situation en lui proposant d'améliorer sa position vis-à-vis de l'épidémie. Il peut au cours du jeu consulter un dossier personnel qui contient l'ensemble des informations choisies et des actions entreprises.



Afin d'obtenir une meilleure interactivité ainsi qu'une utilisation simple et rapide du logiciel, CARRAZ propose au joueur de manipuler des textes ou des dessins. Cette manipulation s'effectue par l'intermédiaire d'un curseur commandé par la souris ou les touches fléchées du clavier. Les informations et les différentes actions proposées apparaissent à l'écran grâce à un système de fenêtre. L'écran principal associe deux fenêtres : l'une pour le plan de la ville où se situe l'action, l'autre pour le dossier du joueur.
Le joueur en parcourant la ville, peut se rendre dans différents lieux où il rencontre des personnages.
C'est en les questionnant qu'il obtient des informations sur l'épidémie, sous forme de texte ou de dessin.

Ces lieux sont aux nombre de 11:
- Médiathèque
- Direction des affaires sanitaires et sociales.
- Café
- Mairie
- Hôpital
- Centre de transfusion
- Laboratoire d'analyse
- Centre de recherche
- Hôtel
- Commissariat

La Médiathèque renferme tous les dessins, la DASS sera l'endroit privilégié pour consulter les courbes relatives à l'évolution de l'épidémie; l'hôpital, les différents centres et le laboratoire d'analyses permettront au joueur de glaner des informations plus scientifiques; le Commissiariat, les cafés et la mairie sont dédiés, aux informations voire aux propositions venant de la population et enfin l'Hôtel est le lieu où le joueur pourra consulter les informations recueillies et réfléchir avant d'agir.

L'ACTION

Le module recouvre un point scientifique défini, à traiter par le logiciel. Il regroupe plusieurs éléments nommés objets, accessibles par le joueur indépendamment les uns des autres. Une branche de l'arbre est constituée de modules qui se succèdent. Ils sont de deux types : module d'action et module d'information correspondant respectivement à une prise de décisions en fonction des informations recueillies et à une investigation sur le thème abordé.

Le module est la partie manipulation du joueur.
Il existe trois types de module objet (action, information, retour) pouvant être de deux natures différentes : textes ou dessins. Vis-à-vis d'un objet de type action le joueur a trois possibilités :

- le conserver pour passer au module suivant en retenant donc l'action proposée.

- le rejeter pour dévalider l'objet et refuser l'action proposée.

- le vérifier pour aller consulter les autres objets de module avant de se décider.

Pour un objet de type information le joueur dispose de deux possibilités:

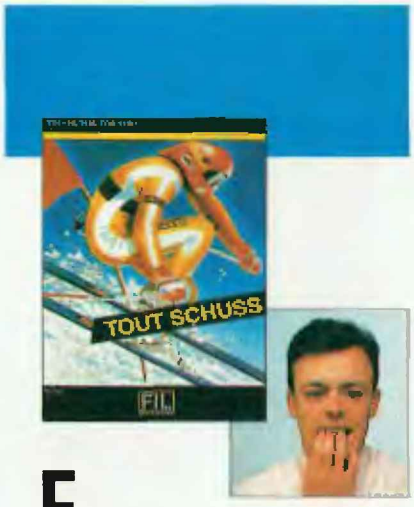
- poursuivre l'enquête afin d'obtenir plus d'informations.

- interrompre l'enquête pour passer au module suivant.

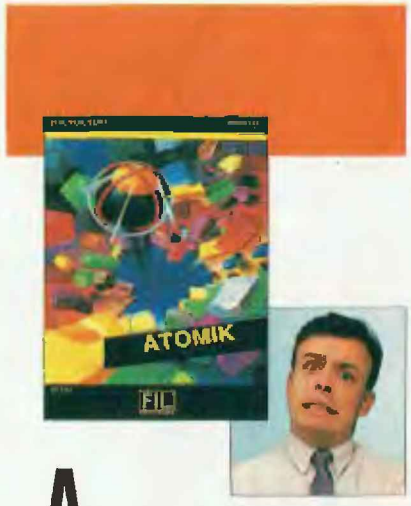
QUOI DE NEUF CHEZ LES EDITEURS

BRONZEZ AVEC FIL

Vous aimeriez bien rentrer de week-end le visage bruni par les rayons des hauts sommets enneigés; mais faire la queue pendant une heure en bas des pistes, dégoulinant d'huile solaire, ce n'est pas votre genre. Alors voilà la recette : installez une lampe à U.V. sur votre Thomson et lancez les dernières disquettes FIL.

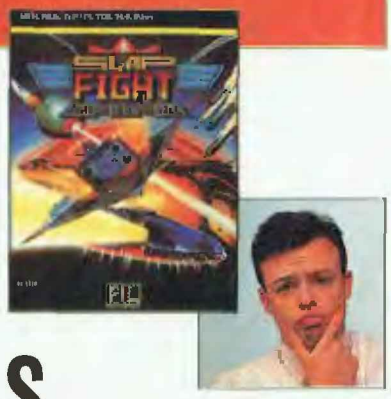


Et puisqu'on parle de ski, FIL vient de sortir «Tout Schuss»: 6 sports de glisse très classiques mais les tableaux sont assez beaux. Par exemple le saut à ski: facile tant que vous êtes sur le tremplin, plus dur lorsque vous êtes en l'air, d'autant plus que votre skieur n'apparaît que dans une petite fenêtre. Du classique donc, si vous connaissez déjà «Winter Games» d'EPYX, rappelez-vous que dans une collection un seul exemplaire suffit...



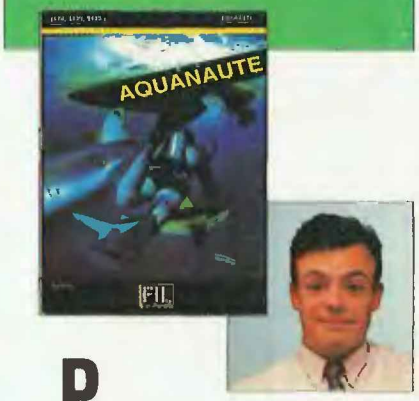
A propos de classique: «Atomik» (FIL). C'est le célèbre casse-briques qui réapparaît dans sa Nième version. Celle-ci a pour elle la possibilité de créer soi-même un tableau (en plus des 30 déjà existants); on peut aussi jouer à deux sur le même tableau. Certaines briques se déplacent lorsqu'on les frappe ... L'idée n'est pas nouvelle mais on a toujours envie d'arriver jusqu'au 30ème tableau, et ça prend du temps.

QUOI DE NEUF CHEZ LES EDITEURS



Slap Fight (FIL) est censé être un jeu d'action dans l'espace; en fait pendant toute une partie du jeu on se croit dans une voiture au milieu de haies fleuries. Le jeu n'en reste pas moins intéressant car les ennemis sont là pour vous tirer dessus, et ils arrivent de tous côtés. A vous d'éviter leurs balles (qui vont lentement), et ainsi d'aller toujours plus loin à la rencontre de nouveaux êtres pas très sympathiques. Sur route ou dans l'espace, c'est un jeu doté d'un rythme incroyable et les paysages (nationale 7 ou Vénus) sont très réussis.

Toujours venu d'ailleurs: Game Over (FIL). Vous êtes le célèbre héros, en l'occurence vous ressembleriez plutôt à un gorille, et vous progressez en milieu hostile parsemé d'ascenseurs, de hangars et de bidons d'huile...Vous affrontez des êtres bizarroïdes entre les robots et les monstres préhistoriques en leur lançant des grenades. On croirait du déjà vu et pourtant ce jeu est très complexe: 2 planètes organisées de façons différentes dans l'espace; des êtres que vous devez impérativement détruire pour continuer. Un point très positif: lorsque vous perdez une vie vous revenez au dernier point de passage obligatoire. Passionnant, à conseiller à tous les fondus de jeu d'arcade vraiment évolué.



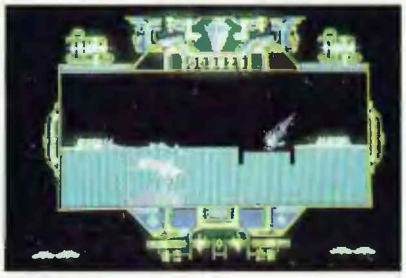
Plus calme mais tout aussi dangereux: les fonds marins d'Aquanaute (FIL). Vous plongez à la recherche d'un trésor; mais décidément les éléments sont contre vous: des hameçons, puis des requins et autres poissons mortels. Une fois le trésor en vue, il faut éviter les murènes et, la pieuvre géante qui croise dans les parages. Sans parler, bien sûr, des plongeurs ennemis:...Un seul regret: on est crédité d'une seule vie, décidément trop peu pour un seul homme !

Et voilà, à la fin du week-end le résultat sera le même que si vous étiez allé à Megève : sensations fortes et visage bronzé. En plus pas de marques disgracieuses de lunettes: le summum !
Tous ces jeux fonctionnent sur Thomson de MO5 à TO9+.
Prix de la disquette: 145 FF.
Pierre E GRANGE

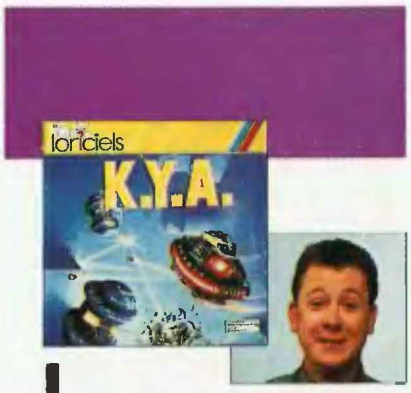
QUOI DE NEUF CHEZ LES EDITEURS

LORICIELS

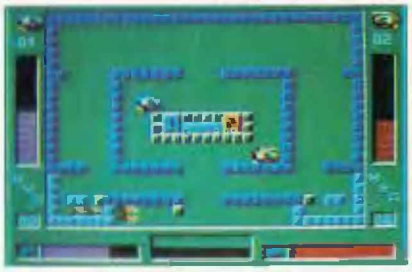
Comme nous l'avions prédit et même annoncé, LORICIELS continue à développer sur Thomson. On peut ainsi noter le début d'une nouvelle génération de jeux encore plus sophistiqués et innovants qu'en 1987. Mais les super produtions sont encore en cours de programmation ce qui nous promet une année 1988 pleine de rebondissements.



Concrètement, pour ceux qui commençaient à se lasser des jeux d'aventure, l'éditeur de Rueil-Malmaison vient d'adapter Mach 3 à partir de la version IBM PC. Pas de surprise, c'est de la même trempe, Très bien réalisé. De nombreuses étapes vous feront découvrir successivement plusieurs planètes toutes plus fantastiques les unes que les autres. Après avoir essuyé les pluies de météorites, défié les barrières de mines, franchi des tunnels, rechargé vos réservoirs de fuel et évité les attaques des vaisseaux ennemis de plus en plus agressifs, vous parviendrez peut-être à détruire le visage de SFAX, qui, une fois abattu, dégénèrera sous une forme plus menaçante encore. Mach 3 est un logiciel très coloré mais les graphismes et l'animation restent encore peu approfondis. Les programmeurs ont tout de même réalisé une belle prouesse pour réaliser dans le plus pur style des jeux d'arcade ce logiciel en 3D qui passionnera les plus blasés.
THOMSON 6/8/9+ 220 F en DISK et 140 F EN CASSETTE
NOTE = 7 SUR 10



La deuxième adaptation est celle de K.Y.A. Astucieux mélange de «casse-brique» et de «Pacman» ce logiciel fait apparaître un décor qui rappelle celui de Boulder Dash. Bien que répétitive, la mission profite ici d'une option construction qui vous permet de définir vos propres tableaux de jeu. La stratégie vous obligera de recharger sans cesse les batteries sur des éléments appropriés afin de casser les murs de briques avec le laser. Techniquement, la gestion des sprites est étonnamment souple. L'éternel slalom entre les obstacles reste attrayant et difficile. Servie par un graphisme net et précis, la mission manque cependant de variété. Un seul moyen de remédier à ce handicap, construire vos propres caves ! C'est sans aucun doute la phase de jeu la plus intéressante du programme.

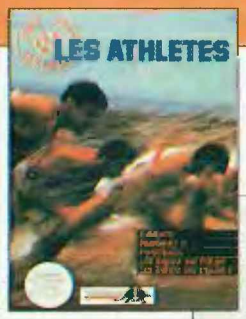


Pour THOMSON 6/8/9/9+ 220 F en DISK et 140 F en K7
NOTE = 6,5 SUR 10

QUOI DE NEUF CHEZ LES EDITEURS

L'éditeur lyonnais compile à tout va en choisissant un thème par machine : enquêtes policières sur Amstrad CPC, les guerriers sur Atari ST et les athlètes sur Thomson. Nous n'avions pourtant pas remarqué de sportifs de haut niveau parmi les réponses du sondage dans le numéro 16 de TEO, mais avec un peu d'entraînement...

Et quel entraînement : plus de 10 sports vous attendent à travers les 5 logiciels de cette compilation.



KARATE
Superbe simulation de ce sport de combat avec 15 positions différentes en attaque comme en défense. Et puis, même si c'est peu avouable, quel plaisir que d'entendre le bruit de votre pied frappant le ventre de votre adversaire (de toute façon c'était lui ou vous).

RUNWAY II
Là encore des bruitages et animations de bon niveau. Au volant de votre formule I vous essayez de franchir le premier la ligne d'arrivée. Bien sûr il y a des virages et des concurrents, mais c'est ça le sport. Pour ceux qui, après plusieurs semaines, désespèrent de voir le deuxième tableau, une possibilité leur est offerte: vous pouvez modifier le circuit au virage près. Ne programmez que des lignes droites et vous êtes sûr de voir l'arrivée !

FOOTBALL
Vous dirigez toujours le joueur qui a la balle, mais il faut vous battre pour la garder. Le dessin n'est pas d'une grande finesse, mais les possibilités de jeux compensent largement. En effet vous pouvez tout aussi bien faire une tête, qu'un tackle ou appeler la balle pour qu'on vous fasse une passe. Et si après les prolongations il y a toujours match nul, à vous de passer dans les cages pour tenter d'arrêter les célèbres pénalties.

LES DIEUX DU STADE I ET II
8 épreuves d'athlétisme, du 110 mètres haies au lancer de javelot. Un grand classique qui se joue à deux ou contre l'ordinateur. Avant de commencer une épreuve vérifiez que votre manette de jeu tiendra jusqu'à la ligne d'arrivée. Avec ce quelle va subir rien n'est moins sûr...
Le plus fort c'est que tout ça tient sur une seule disquette (190 F.) ou cassette (140 F.) pour tous les TO et MO.
Le soir lorsque vous vous serez assez entraîné, INFOGRAMES vous prépare une série de divertissements: Un accord passé entre les Lyonnais d'Infogrames et les Allemands de Micro partner, va lancer sur le marché Français des logiciels basés sur des dessins animés: la Panthère Rose, Tom et Jerry et d'autres à venir. Malheureusement, pas de version Thomson pour l'instant.
Par contre réjouissez-vous: le quatrième tome de la saga BOB MORANE arrive : BOB MORANE OCEANS. Un logiciel d'action avec des combats comme vous n'en avez jamais vu. Avec ce nouvel épisode, la saga passe à la vitesse supérieure, jugez-en plutôt : pendant les combats sous-marins, le sang (le vôtre mais aussi celui des requins que vous blessez) attire inmanquablement ces «tueurs aux dents blanches». Dès lors ils se dévorent entre eux. Pensez-y cet été sur la plage... En tout cas on vous en reparlera dans le prochain numéro, lorsque ce superbe logiciel sortira.

DISK N'ROLL

Ce texte se propose de donner une idée de la façon dont sont rangés les enregistrements sur le support magnétique d'informations le plus répandu en micro-informatique : une disquette. Dans le prolongement de l'article «Manipulation de fichier sur TO8 et TO9», on prendra comme exemple l'organisation des disquette 3"1/2 pour micro-ordinateurs Thomson TO8, TO9, TO9+. En divisant par 2 le nombre de pistes par face (40 au lieu de 80), la description est également valable pour les disquettes 5"1/4 de la famille Thomson (TO et MO). Mutatis mutandis, ce qui y est dit permettra aussi de comprendre l'organisation des disquettes sous un autre système d'exploitation (MS DOS ou NR DOS par exemple).

ORGANISATION PHYSIQUE D'UNE DISQUETTE

Sur une face de la disquette les informations sont enregistrées en binaire, sous forme de magnétisations de sens opposés, le long de pistes circulaires concentriques. Sur une disquette 3"1/2 Thomson, les 80 pistes sont numérotées de 0 à 79 de l'extérieur vers le centre. Afin de permettre un accès plus rapide sans avoir à parcourir séquentiellement toute la piste, la succession de 0 et de 1 au long d'une piste est découpée en secteurs. Sur une piste d'une disquette 3"1/2 Thomson, les 16 secteurs sont numérotés de 1 à 16.
Pour optimiser la durée moyenne d'un accès «aléatoire» (la tête de lecture pouvant se placer sur n'importe quel secteur de n'importe quelle piste), on n'attribue pas forcément des numéros consécutifs à des secteurs adjacents. L'écart de numéros entre deux secteurs adjacents. L'écart de numéros entre deux secteur adjacents est appelé facteur d'entrelacement; il peut valoir de 1 à 15 et, en l'absence d'indication contraire, est fixé à 7 par le système d'exploitation Thomson. L'ordre de succession des secteurs le long d'une piste est alors : 1 8 15 6 13 4 11 9 16 7 14 5 1 3 10
Il reste à préciser le nombre d'éléments binaires (bits) enregistrés dans un secteur; ce nombre est bien sûr lié à la possibilité de «serrer» plus ou moins les changements de magnétisation du support. Sur une disquette 3"1/2 Thomson un secteur contient 128 octets en simple densité et, en double densité, 256 ,octets dont seulement 255 sont utilisés (ceci est lié au BASIC qui ne manipule que des chaînes de caractères d'au plus 255 octets. Sauf précision contraire, les caractéristiques indiquées dans la suite correspondent à une double densité.

ORGANISATION LOGIQUE D'UNE DISQUETTE

Parmi les 80 pistes, la piste 20 joue le rôle particulier et fondamental: c'est elle qui garde la trace de tous les fichiers enregistrés sur la disquette ainsi que la place disponible, le système d'exploitation utilise des informations pour retrouver un fichier et les tient constamment à jour lors de l'utilisation de la disquette.
Sur la piste 20 sont en effet enregistrés :
- répertoire des fichier stockés;
- la table d'allocation des fichiers (TAF);
- éventuellement (DOS BASIC 128 ou 512) le nom de la disquette.

secteur 1	secteur 2	secteur 3
nom disq.	TAF	répertoire

- nom de la disquette : occupe, lorsqu'il existe, les 8 premiers octets du secteur 1 de la piste 20, suivis de 3 espaces (octet de valeur &H20).
- table d'allocation des fichiers (TAF): sur les 255 octets du secteur 2 de la piste 20, l'octet 1 est initialisé à 0; chacun des octets suivant représente un bloc de 8 secteurs.

Le regroupement de secteurs en blocs doit être relié au fait qu'un octet ne peut prendre que 256 valeurs que comporte une face de disquette; 160 valeurs seulement sont par contre nécessaires pour désigner les blocs de 8 secteurs.
Un bloc contient pratiquement 2 Ko (exactement 255*8=2040 octets). Un piste contient 2 blocs, une disquette 160 blocs numérotés en hexadécimal de 0 à 9F.. Si on retire la piste 20, réservée à la gestion de la disquette, il reste donc sur une disquette initialisée 158 blocs -soit 316 Ko- pour inscrire des fichiers.

CORRESPONDANCE ENTRE LA TAF ET LES BLOCS

TAF octet n°	1	2 3	4 5	...42	43...	2p+2	2p+3
bloc n° x	0	1	2 3	...41	42...	2p	2p+1
piste	0		1	...20...		p	

Signification des octets de la TAF (à partir du 2ème):
- si valeur hexadécimale entre 00 et 9F: le bloc correspondant appartient à un fichier; la valeur donne le numéro du bloc du fichier;
- si valeur hexadécimale entre C1 et C8 : le bloc correspondant est le dernier d'un fichier; la valeur

donne (nombre de secteurs du bloc occupés par ce fichier)+C0;
– si valeur hexadécimale égale FF : le bloc correspondant est libre;
– si valeur hexadécimale égale FE: le bloc correspondant est réservé; c'est par exemple le cas des deux blocs de la piste 20 ou des blocs occupés par le DOS BASIC 1.0, lorsqu'il est présent.

REPERTOIRE

Chaque fichier inscrit au répertoire est inscrit par zone de 32 octets ainsi remplis :
– 8 octets avec nom du fichier, cadré à gauche (le 1er octet vaut 0 si le fichier a été supprimé par KILL, FF si cette zone n'a pas encore été utilisée);
– 3 octets avec suffixe, cadré à gauche;
– 1 octet avec type du fichier (0 si BASIC, 1 si données BASIC, 2 si language machine, 3 si texte)
– 1 octet avec codage du fichier (0 si binaire, FF si ASCII);
– 1 octet avec numéro du premier bloc attribué au fichier (0 à 9F);
– 2 octets avec nombre d'octets dans le dernier secteur du fichier;
– 8 octets avcec commentaire éventuel (BASIC 128 OU 512);
– 8 octets inutilisés.
On voit que la TAF et les octets 14, 15, 16, 16 de la zone répertoire d'un fichier permettent de définir ce fichier comme une liste chaînée de blocs, secteur, octets.

INITIALISATION (FORMATAGE) D'UNE DISQUETTE

Au cours du formatage le systèrne d'exploitation écrit la valeur hexadécimale E5 dans tous les octets, sauf sur la précieuse piste 20. Avec le DOS BASIC 1.0 : il y a FF partout sur la piste 20, sauf dans les octets 1 (valeur 0), 42 et 43 (valeur FE : ils réservent la piste 20!) de la TAF. En BASIC 128 ou 512 : il y a FF partout sur la piste 20, sauf dans :
– les 11 premier octets du secteur 1 qui contiennent le nom de la disquette sur 8 caractères, suivi de 3 espaces;
– les octets 1 (valeur 0), 42 et 43 (valeur FE : ils réservent toujours la piste 20!) de la TAF.

LIMITATION DE LA TAILLE ET DU NOMBRE DE FICHIERS

Il est évident que le plus gros fichier enregistrable ne peut excéder la capacité utile d'une face de disquette, soit 316 Ko. D'autre part, d'après le système de gestion de la TAF et du répertoire, dès qu'un fichier est créé il se voit attribuer au minimum un bloc; un fichier, aussi court soit-il occupera donc au moins 2 Ko sur la disquette.
Remarque (particularité Thomson):
– Le catalogue affiché à l'écran ou imprimé n'indique que la taille approximative des fichiers en Ko (nombre de blocs*2);
– Pour assurer la compatibilté avec les premiers lecteurs simple face pour TO7 les deux faces d'une disquette sont considérées comme des unités distinctes.
Chaque fichier figurant au répertoire étant décrit par une zone de 3 octets, les secteurs 3 à 16 de la piste 0 peuvent donc inscrire au plus 14*8= 11 fichiers.
REMARQUE : une face de disquette comporte 158 blocs utilisables qui pourraient recevoir autant de fichiers d'une taille inférieure à 2 Ko, alors que les 254 octets de la TAF pourraient théoriquement représenter 254 blocs (soit une capacité de 508 Ko...); c'est donc la place affectée au répertoire qui limite le nombre de fichiers.

ACCES DIRECT AUX INFORMATIONS CONTENUES DANS UNE DISQUETTE

Le DOS BASIC Thomson permet d'examiner ou de modifier tout secteur d'une piste quelconque grâce aux possibilités suivantes :
– En lecture: la fonction DSKI$ (d,p,s) rend, sous forme d'une chaîne de caractères, le contenu du secteur s de la piste p de la disquette insérée dans l'unité d;
– en écriture : l'instruction DSKO$ (d,p,s,X$) inscrit la chaîne X$ dans le secteur s de la piste p de la disquette insérée dans l'unité d, écrasant le contenu précédent de ce secteur; si la longueur de X$ est inférieure à 255, la fin du secteur est remplie avec des octets nuls (caractères de code ASCII 0); cette inscription n'est donc à employer qu'avec la plus grande circonspection !

CONCLUSION

Le lecteur parvenu au bout de ces lignes dispose de tous les éléments pour disséquer ses disquettes, octet par octet. S'il ne juge pas cele indispensable, du moins saura-t-il comment sont stockés ses précieux fichiers.
L.SOURROUILLE

BUDGET

Et voici le gagnant du concours de logiciels, celui que nous allons dignement récompenser.
Ce programme de gestion de budget vous permet de gérer vos chèques et plusieurs cartes de crédit, de faire des prévisions, d'imprimer des bilans (plusieurs critères de sélection). Et surtout, vous pouvez rechercher rapidement le prix de votre vignette d'il y a deux ans, ou toute autre dépense passée. La partie exceptionnelle du programme n'est pas visible ici : le mode d'emploi très détaillé et précis. Avec ce guide, pas d'erreur possible. C'est pourquoi nous avons choisi de ne pas en faire une version allégée mais de vous le proposer dans sa version intégrale contre un chèque de 20 francs à l'ordre de TEO, frais de port inclus.
Yves DRILLET

```
100 '=================================================================
200 'PROGRAMME DE BUDGET PAR Y.DRILLET
300 'REVISION 20 01 88
400 '=================================================================
500 CONSOLE,,,,1:PALETTE 0,0256:PALETTE 1,0123:CLEAR 50000,,2:DEFGR$(0)= &B1
    11000,&B11100,&B11111110,&B11111111,&B11111110,&B11100,&B11000,0:DEFG
    R$(1)=&B100000,&B1000000,&B11111111,&B1000001,&B10000I,&B1,&B1,&B11111
    11
600 ON ERROR GOTO 33600
700 ON KEY=CHR$(30)GOTO 1000:ON KEY="e"GOSUB 29500:ON KEY="#" GOSUB34300:ON
    KEY="$"GOSUB 32900
800 OPEN"O",#2 ,"LPRT:(80)
900 $CREEN 6,0,0:IT=0:NB=2000:MET=2500:DIM DA$(NB),CR$(NB),TY$(NB),REF$(NB),
    NO$(NB),CO(NB),COMP$(NB),MO#(NB),MEX(MET):NS=-1:NO=-10:RE=0:IT=0
1000 PRINTCHR$(20):TT#=0:ST#=0:CLS:LI=4:LOCATE15,1:ATTRB1,1:PRINT"B U D G E
     T":ATTRB0,0
1100 LOCATE0,4:PRINT"      0     'C'hargement d'un fichier
1200 LOCATE0,5:PRINT"      1     'E'ntrée des opérations
1300 LOCATE0,6:PRINT"      2     'M'odifications des opérations
1400 LOCATE0,7:PRINT"      3     'L'iste des opérations
1500 LOCATE0,8:PRINT"      4     'A'nnulation d'opérations
1600 LOCATE0,9:PRINT"      5     'S'auvegarde d'un fichier
1700 LOCATE0,10:PRINT"      6     'B'ilan
1800 LOCATE0,11:PRINT"      7     Suppression des 'P'assées au compte
1900 LOCATE0,12:PRINT"      8     'R'emise a zéro
2000 LOCATE0,13:PRINT"      9     'T'ri des opérations
2100 LOCATE0,14:PRINT"      Q     'Q'uitter le programme
2200 LOCATE0,15:PRINT"      $     'I'mprimante
2300 LOCATE0,16:PRINT"      #     Copie d'écran
2400 LOCATE0,17:PRINT"      *     Table des codes
2500 LINE(0,23)-(399,23):LINE-(399,148):LINE-(0,148):LINE-(0,23):LINE(23,23)
     -(23,148):LINE(63,23)-(63,148):GOSUB33300
2600 FORI0=4TOI7:LOCATE1,I0:PRINT" ":NEXT
2700 IFLI<4THENLI=I7ELSEIFLI>I7THENLI=4
2800 LOCATE1,LI:IF GR=0THENPRINTGR$(0);:GR=1ELSEPRINT" ";:GR=0
2900 IN$=INKEY$:IF IN$<>""THEN 3100ELSETH=TH+1:IF TH MOD30=0THEN2800 ELSEIFT
     H>3000THENPLAY"O5L6DOREMIDO":TH=0
3000 GOTO2900
3100 IFASC(IN$)=13THEN3600ELSEIFASC(IN$)=11THENLI=LI-I
3200 IFASC(IN$)=100RASC(IN$)=32THENLI=LI+1
3300 IFASC(IN$)<58ANDASC(IN$)>47THENLI=VAL(IN$)+4:GOTO3600
3400 IFASC(IN$)>64ANDASC(IN$)<123THENLI=3+INSTR("CcEeMmLlAaSsBbPpRrTtQqIiGg*
     #",IN$)/2:IF LI>3ANDLI<19THEN3600ELSELI=4
3500 GOTO2600
3600 ON LI-3GOSUB13500,16000,17100,18400,19500,14800,32100,21000,23400,30400
     ,23000,32900,34300,29500
3700 GOTO 1000
3800 ==================================================================
3900 ANALYSE D'ECRAN ENTREE
4000 FOR I=4 TO 14:TEMP$="":IF RE=0 AND (I=5 OR I=11 OR I=14) THEN 4300
4100 FOR J=30 TO 41:IF SCREEN(J,I)<>32THEN TEMP$=TEMP$+CHR$(SCREEN(J,I))
4200 NEXT:ON I GOSUB,,,4700,4700,5800,6600,7700,8200,8700,8700,9500,10500,10
     500
4300 NEXT
4400 RETURN
4500 ==================================================================
4600 CONTROLE DATE
4700 IF(TEMP$=""OR TEMP$="?")AND RE=1THENTEMP$="?":IF I=4 THEN DA$="":GOTO 5
     300 ELSE DAF$="":GOTO 5300
4800 IF LEN(TEMP$)<>6 THEN 5400 ELSE TEMP$=MID$(TEMP$,5,2)+MID$(TEMP$,3,2)+M
     ID$(TEMP$,1,2)
4900 IF VAL(MID$(TEMP$,1,2))<87 THEN 5400
5000 Q=VAL(MID$(TEMP$,3,2)):IF Q<1 OR Q>12 THEN 5400
5100 Q=VAL(MID$(TEMP$,5,2)):IF Q<1 OR Q>31 THEN 5400
5200 IF I=4 THEN DA$=TEMP$ ELSE DAF$=TEMP$
5300 LOCATE30,I:PRINT LEFT$(MID$(TEMP$,5,2)+MID$(TEMP$,3,2)+MID$(TEMP$,1,2)+
     SPACE$(12),12):RETURN
5400 PLAY"O1DO":LOCATE 0,20:PRINT"Veuillez entrer la date sous la forme   JJ
     MMAA
                    exemple  020487"
5500 LOCATE 30,I:GOSUB 12300:I=3:RETURN
5600 ==================================================================
5700 CONTROLE DEBIT:CREDIT
5800 IF(TEMP$=""OR TEMP$="?")AND RE=1 THEN TEMP$="?":CR$="":GOTO 6300
5900 IF LEFT$(TEMP$,1)="C"THEN TEMP$="CREDIT":CR$="C":GOTO 6300
6000 IF LEFT$(TEMP$,1)="D"THEN TEMP$="DEBIT" :CR$="D":GOTO 6300
6100 PLAY"O1RE":LOCATE0,20:PRINT"Debit (D) ou credit (C) ?"
6200 LOCATE 30,I:GOSUB 12300:I=3:RETURN
6300 LOCATE 30,I:PRINT LEFT$(TEMP$+SPACE$(12),12):RETURN
6400 ==================================================================
6500 CONTROLE TYPE D'OPERATION
6600 IF(TEMP$=""OR TEMP$="?")AND RE=1 THEN TEMP$="?":TY$="":GOTO 7400
6700 IF LEFT$(TEMP$,1)="A" THEN TEMP$="AMEX"    :TY$="A":GOTO 7400
6800 IF LEFT$(TEMP$,1)="V" THEN TEMP$="VIREMENT":TY$="V":GOTO 7400
6900 IF LEFT$(TEMP$,1)="D" THEN TEMP$="D.A.B."  :TY$="D":GOTO 7400
7000 IF LEFT$(TEMP$,1)="S" THEN TEMP$="SOLDE "  :TY$="S":GOTO 7400
7100 IF LEFT$(TEMP$,1)="C" THEN IFMID$(TEMP$,2,1)="H" THEN TEMP$="CHEQUE":TY
     $="C":GOTO 7400 ELSE IF MID$(TEMP$,2,1)="B"THEN TEMP$="CB":TY$="B":GOT
     O 7400
7200 PLAY"O1MI":LOCATE 0,20:PRINT"Veuillez entrer S pour le solde précédent
     CH pour un cheque","V pour un virement ,CB pour une carte bleue A pour
      american express"
7300 LOCATE 30,I:GOSUB 12300:I=3:RETURN
7400 LOCATE 30,I:PRINT LEFT$(TEMP$+SPACE$(12),12):RETURN
7500 ==================================================================
7600 CONTROLE REFERENCE
7700 IF (TEMP$="" OR TEMP$="?") AND RE=1 THEN TEMP$="?":REF$="":GOTO 7900
7800 REF$=TEMP$
7900 LOCATE 30,I:PRINT LEFT$(TEMP$+SPACE$(12),12):RETURN
8000 ==================================================================
8100 CONTROLE NUMERO
8200 IF(TEMP$=""OR TEMP$="?") AND RE=1 THEN TEMP$="?":NO$="":GOTO 8400
8300 NO$=TEMP$
8400 LOCATE 30,I:PRINT LEFT$(TEMP$+SPACE$(12),12):RETURN
8500 ==================================================================
8600 CONTROLE CODE
8700 IF(TEMP$=""OR TEMP$="?") AND RE=1 THEN TEMP$="?":GOTO 8900
8800 IF VAL(TEMP$)<1 OR VAL(TEMP$)>99 THEN 9100
8900 IF I=10 THEN CO=VAL(TEMP$) ELSE COF=VAL(TEMP$)
9000 LOCATE 30,I:PRINT LEFT$(TEMP$+SPACE$(12),12):RETURN
9100 PLAY"O1FA":LOCATE 0,20:PRINT"Veuillez entrer un nombre entre I et 99 (P
     our la table des codes presser '*')"
9200 LOCATE 30,I:GOSUB 12300:I=3:RETURN
9300 ==================================================================
9400 CONTROLE PASSE AU COMPTE
9500 IF(TEMP$="" OR TEMP$="?") AND RE=1 THEN TEMP$="?":COMP$="":GOTO 10200
9600 IF LEFT$(TEMP$,1)="C" THEN TEMP$="COMPTE"    :COMP$="O":GOTO 10200
9700 IF LEFT$(TEMP$,1)="N" THEN TEMP$="NON PASSEE":COMP$="N":GOTO 10200
9800 IF LEFT$(TEMP$,1)="P" THEN TEMP$="PREVISION ":COMP$="P":GOTO 10200
9900 IF LEFT$(TEMP$,1)="X" AND RE=1 THEN TEMP$="X-PREV. +NON PASSEE":COMP$="X
     ":GOTO 10200
10000 PLAY"O1SO":LOCATE 0,23:PRINT"Veuillez entrer C pour passée au compte,
      N pour non passée au compte,":PRINT"P pour prévisionnel ";:IF RE =1 TH
      EN PRINT"et X pour les opérations prévisionnelles et non passées"
10100 LOCATE 30,I:GOSUB 12300:I=3:RETURN
10200 LOCATE 30,I:PRINT LEFT$(TEMP$+SPACE$(12),12):RETURN
10300 ==================================================================
10400 CONTROLE MONTANT (LIMITE INFERIEURE)
10500 LOCATE 29,I:IFI=13THEN MO#=INT(VAL(TEMP$)*100+.5)/100:PRINT LEFT$(STR$
      (MO#)+SPACE$(12),12) ELSE MOF#=INT(VAL(TEMP$)*100+.5)/100:PRINT LEFT$(
      STR$(MOF#)+SPACE$(12),12)
10600 RETURN
10700 ==================================================================
10800 RECHERCHE
10900 LOCATE I,4:IF RE=1THENPRINT"Date de debut de recherche"ELSEPRINT"Date
      d'opération          "
11000 LOCATE 1,5:IF RE=1THEN PRINT"Date de fin de recherche  "ELSEPRINTSPC(2
      6)
11100 LOCATE 1,6 :PRINT"Credit ou debit ?            "
11200 LOCATE I,7 :PRINT"Solde/CHèq/CB/Amex/Vir/Dab"
11300 LOCATE 1,8 :PRINT"Nom ou référence             "
11400 LOCATE I,9 :PRINT"N° d'opération ou chèque  "
11500 LOCATE I,10:IF RE=1 THEN PRINT"N° de code (début) 1/99   "ELSE PRINT"N
      ° de code          I/99  "
11600 LOCATE 1,11:IF RE=1 THEN PRINT"N° de code (fin)   I/99   " ELSE PRINTS
      PC(26)
11700 LOCATE 1,12:IF RE=1THEN PRINT"Comp.,Nor pas.,Prevision,X" ELSE PRINT"C
      ompte,Non passé,Prevision"
11800 LOCATE 1,13:IF RE=1 THEN PRINT"Montant,limite inférieure " ELSE PRINT"
      Montant                                  "
11900 LOCATE 1,14:IF RE=1 THEN PRINT"Montant,limite supérieure " ELSE PRINTS
      PC(26)
12000 LINE(0,23)-(399,23):LINE-(399,140):LINE-(0,140):LINE-(0,23):LINE(228,2
      3)-(228,140):LOCATE28,4:RETURN
12100 ==================================================================
12200 LECTURE ECRAN
12300 DO:IF POS<30 THEN LOCATE 30,,I
12400 IF CSRLIN<4 THEN LOCATE ,4,1 ELSE IF CSRLIN>14THEN LOCATE ,14,1
12500 TE=0:IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 12500 ELSE TE=ASC(IN$):IF TE>=97 AND TE
      <=122 THEN TE$=CHR$(TE-32)
12600 IF TE=44 OR TE=46 THEN TE$=CHR$(46)
12700 IF (TE>=65 AND TE<=90) OR (TE>=48 AND TE<=57) THEN TE$=CHR$(TE)
12800 IF TE=32 THEN TE$=" "ELSE IF TE=13 THEN EXIT
12900 IF TE=8 AND POS>0 THEN LOCATE POS-1,,1 ELSE IF(TE=9 AND POS<49) THEN L
      OCATE POS+1,,1
13000 IF TE=10 THEN LOCATE 28,CSRLIN+1,1 ELSE IF TE=11 THEN LOCATE 28,CSRLIN
      -1,1
13100 PRINT TE$;:TE$=""
13200 LOOP:RETURN
13300 ==================================================================
13400 CHARGEMENT
13500 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"C H A R G E R                    ":ATTRB0,
      0
13600 PRINT"Face n° 0":DIR"0:.DAT":PRINT:PRINT"Face n° 1":DIR"1:.DAT
13700 LOCATE 0,20:INPUT"Numero de la face de disquette 0 ou I";NF$:IF NF$=""
      OR NF$=CHR$(30)THEN 14500 ELSE IF NOT(NF$="1"OR NF$="0") THEN 13700
13800 PRINT"Nom du fichier à charger ";INPUTFI$:FI$=LEFT$(FI$,8):IF FI$="" O
      R FI$=CHR$(30) THEN 14500
13900 OPEN"I",#1,NF$+":"+FI$
14000 DO:NS=NS+1:IF NS>=NB THEN 16800
14100 INPUT#1,DA$(NS),CR$(NS),TY$(NS),REF$(NS),NO$(NS),CO(NS),COMP$(NS),MO#(
      NS)
14200 TT#=TT#+MO#(NS)*((CR$(NS)="D")*2+1)
14300 IF EOF(1)THEN EXIT
14400 LOOP:CLOSE#1
14500 CLS:RETURN
14600 ==================================================================
14700 SAUVEGARDE
14800 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"S A U V E G A R D E R            ":ATTRB0,
      0
14900 PRINT"Face n° 0":DIR"0:.DAT":PRINT:PRINT"Face n° 1":DIR"1:.DAT
15000 LOCATE 0,20:INPUT"Numero de la face de disquette 0 ou I";NF$:IF NF$=""
      OR NF$=CHR$(30)THEN 15700 ELSE IF NOT(NF$="1"OR NF$="0") THEN 15000
15100 PRINT"Nom du fichier à sauvegarder ";INPUTFI$:FI$=LEFT$(FI$,8):IF FI$=
      ""OR FI$=CHR$(30)THEN 15700
15200 OPEN"O",#1,NF$+":"+FI$
15300 GOSUB 30400
15400 FOR I=0 TO NS
15500 WRITE#1,DA$(I),CR$(I),TY$(I),REF$(I),NO$(I),CO(I),COMP$(I),MO#(I)
15600 NEXT:CLOSE#1
15700 CLS:RETURN
15800 ==================================================================
15900 ENTRER
16000 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"E N T R E R                      ":ATTRB0,
      0
16100 GOSUB33300
16200 RE=0:GOSUB 10900
16300 GOSUB 12300:GOSUB 4000
16400 IF NS<NB THEN NS=NS+1 ELSE 16800
16500 DA$(NS)=DA$:CR$(NS)=CR$:TY$(NS)=TY$:REF$(NS)=REF$:NO$(NS)=NO$:CO(NS)=C
      O:COMP$(NS)=COMP$:MO#(NS)=MO#
16600 LOCATE 30,4:IF NS>=NB THEN 16800
16700 PLAY"L604D003LAFAL3S0M1L6FA":GOTO 16300
16800 LOCATE 0,20:PRINT"Fichier saturé veuillez faire de la place 'ENTER';P
      LAY"L603D004D003D004D0":INPUT 10$:RETURN
16900 ==================================================================
```

```
17000 MODIFICATION
17100 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"M O D I F I E R                    ":ATTRB0,
      0
17200 GOSUB33300:IT=0:RE=1:GOSUB 10900
17300 GOSUB 12300:GOSUB 4000:RE=0
17400 DAR$=DA$:CRR$=CR$:TYR$=TY$:REFR$=REF$:NOR$=NO$:COR=CO:COMPR$=COMP$:MOR
      #=MO#
17500 GOSUB 10900  :GOSUB 24300:IF FV=1THEN RETURN ELSE GOSUB 27800
17600 LOCATE 0,20:PRINT"Est-ce l'opération cherchée O/N ?"SPC(200)
17700 IN$=INKEY$:IF IN$="N" OR IN$="n"THEN 17500 ELSE IF IN$="O" OR IN$="o"
      THEN 17800 ELSE 17700
17800 LOCATE 0,20:PRINT"Veuillez modifier les données ?"SPC(200):LOCATE 28,1
      2
17900 GOSUB 12300:LOCATE0,20:PRINTSPC(200):GOSUB 4000
18000 DA$(NOO)=DA$:CR$(NOO)=CR$:TY$(NOO)=TY$:REF$(NOO)=REF$:NO$(NOO)=NO$:CO(
      NOO)=CO:COMP$(NOO)=COMP$:MO#(NOO)=MO#
18100 PLAY"L2404D003LAFALI25ONIL24FA":GOTO 17500
18200 ------------------------------------------------------------------
18300 LISTER
18400 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"L I S T E R                        ":ATTRB0,0
18500 GOSUB33300:IT=0:RE=1:GOSUB 10900
18600 GOSUB 12300:GOSUB 4000
18700 DAR$=DA$:CRR$=CR$:TYR$=TY$:REFR$=REF$:NOR$=NO$:COR=CO:COMPR$=COMP$:MOR
      #=MO#:CLS
18800 GOSUB 26500
18900 GOSUB 24300:IF FV=1 THEN RETURN ELSE GOSUB 27000
19000 IF IP=0 AND CSRLIN>18 THEN 19100 ELSE 18900
19100 LOCATE 0,20:PRINT"Appuyer sur une touche"SPC(200):ATT=1000
19200 IF INKEY$="" THEN ATT=ATT+1:IF ATT>1000 THEN ATT=0:PLAY"DO":GOTO 19200
       ELSE 19200 ELSE CLS:GOSUB 26500:GOTO 18900
19300 ------------------------------------------------------------------
19400 ANNULATION
19500 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"A N N U L E R                      ":ATTRB0,
      0
19600 GOSUB33300:IT=0:RE=1:GOSUB 10900
19700 LOCATE 0,0:GOSUB 12300:GOSUB 4000
19800 DAR$=DA$:CRR$=CR$:TYR$=TY$:REFR$=REF$:NOR$=NO$:COR=CO:COMPR$=COMP$:MOR
      #=MO#:CLS
19900 CLS:GOSUB33300:LOCATE 0,0:GOSUB 26500:LIL=1
20000 GOSUB33300:LOCATE 0,0:GOSUB 24300:IF FV=1THEN RETURN ELSE LIL=LIL+1:IF
       LIL>18 THEN CLS:GOSUB33300:LOCATE 0,0:GOSUB 26500:LIL=2
20100 LOCATE ,LIL:GOSUB 27000:LOCATE 0,20:PRINT"Est-ce l'opération à annuler
       O/N ?"SPC(200)
20200 IN$=INKEY$:IF IN$="N" OR IN$="n" THEN 20000 ELSE IF IN$="O" OR IN$="o"
       THEN GOSUB 20400 ELSE 20200
20300 GOTO 20000
20400 LOCATE0,23:PRINTSPC(80):LINE(4,LIL*8+3)-(627,LIL*8+3):FOR NO=NOO TO NS
20500 SWAPDA$(NO),DA$(NO+1):SWAPCR$(NO),CR$(NO+1):SWAPTY$(NO),TY$(NO+1):SWAP
      REF$(NO),REF$(NO+1):SWAPNO$(NO),NO$(NO+1):SWAPCO(NO),CO(NO+1):SWAPCOMP
      $(NO),COMP$(NO+1):SWAPMO#(NO),MO#(NO+1)
20600 NEXT:NS=NS-1:IT=IT-1
20700 RETURN
20800 ------------------------------------------------------------------
20900 SUPPRESSION DES PASSEES AU COMPTE
21000 CLS:LOCATE 5,1:ATTRB1,1:PRINT"SUPPRESSION DES PASSEES AU COMPTE":ATTRB
      0,0
21100 LOCATE 0,20:PRINT"Le fichier sera détruit voulez-vous le sauvegarder O
      /N ou retourner au menu '#'"SPC(110)
21200 PLAY"03L24DOMISO04DO
21300 IN$=INKEY$:IF IN$="N" OR IN$="n" THEN 21400 ELSE IF IN$="O"OR IN$="o"
      THEN GOSUB 14800:IF FI$=""THENRETURNELSE21400 ELSE 21300
21400 CLS:RE=0:I=4:LOCATE0,1:INPUT"DATE DU NOUVEAU SOLDE      :",TEMP$:GOSUB4
      700:LOCATE0,0:LIL=1:GOSUB 26500:LIL=1
21500 FOR NOO=NS TO 0 STEP-1
21600 LIL=LIL+1:IF LIL>18 THEN CLS:LIL=2:GOSUB 26500:LIL=2
21700 LOCATE ,LIL:GOSUB 27000
21800 IF COMP$(NOO)<>"O"THEN 22300
21900 ST#=ST#+MO#(NOO)*((CR$(NOO)="D")*2+1):IT=NOO+1
22000 LINE(4,LIL*8+3)-(627,LIL*8+3):FOR NO=NOO TO NS
22100 SWAPDA$(NO),DA$(NO+1):SWAPCR$(NO),CR$(NO+1):SWAPTY$(NO),TY$(NO+1):SWAP
      REF$(NO),REF$(NO+1):SWAPNO$(NO),NO$(NO+1):SWAPCO(NO),CO(NO+1):SWAPCOMP
      $(NO),COMP$(NO+1):SWAPMO#(NO),MO#(NO+1)
22200 NEXT:NS=NS-1
22300 LOCATE 0,0:NEXT
22400 CLS:RE=0:GOSUB10900:LOCATE30,6:IFST#>0THENPRINT"CREDIT"ELSEPRINT"DEBIT
22500 LOCATE30,7:PRINT"SOLDE":LOCATE30,8:PRINT"SOLDE":LOCATE30,10:PRINT1:LOC
      ATE30,12:PRINT"COMPTE":LOCATE30,13:PRINTABS(ST#):LOCATE30,4:PRINTHID$(
      TEMP$,5,2);MID$(TEMP$,3,2);MID$(TEMP$,1,2)
22600 GOSUB4000 :NS=NS+1:DA$(NS)=DA$:CR$(NS)=CR$:TY$(NS)=TY$:REF$(NS)=REF$:N
      O$(NS)=NO$:CO(NS)=CO:COMP$(NS)=COMP$:MO#(NS)=MO#
22700 RETURN
22800 ------------------------------------------------------------------
22900 QUITTER
23000 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"Q U I T T E R                      ":ATTRB
      0,0
23100 GOSUB23600:END
23200 ------------------------------------------------------------------
23300 REMISE A ZERO
23400 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"R E M I S E   A   Z E R O   ":ATTRB0,0
23500 GOSUB23600:GOTO500
23600 LOCATE 0,20:PRINT"Le fichier sera détruit voulez-vous le sauvegarder O
      /N"SPC(50)
23700 GOSUB33300
23800 PLAY"03L24DOMISO04DO
23900 IN$=INKEY$:IF IN$="N" OR IN$="n" THEN 24000 ELSE IF IN$="O"OR IN$="o"
      THEN GOSUB 14800:GOTO 24000 ELSE 23900
24000 UNLOAD:UNLOAD1:CLOSE:CLS:RETURN
24100 ------------------------------------------------------------------
24200 COMPARAISON
24300 FOR NOO=IT TO NS
24400 TT#=TT#+MO#(NOO)*((CR$(NOO)="D")*2+1)
24500 IF NOT(DAR$=""OR (VAL(DAR$))<=VAL(DA$(NOO)))THEN 25600
24600 IF NOT(DAF$=""OR VAL(DAF$))=VAL(DA$(NOO)))THEN 25600
24700 IF NOT(CRR$=""OR CRR$=CR$(NOO))THEN 25600
24800 IF NOT(TYR$=""OR TYR$=TY$(NOO))THEN 25600
24900 IF NOT(REFR$=""OR REFR$=REF$(NOO))THEN 25600
25000 IF NOT(COR=0OR COR<=CO(NOO))THEN 25600
25100 IF NOT(COF=0OR COF>=CO(NOO))THEN 25600
25200 IF NOT(COMPR$=""OR COMPR$=COMP$(NOO)OR (COMPR$="X"AND(COMP$(NOO)="P"OR
      COMP$(NOO)="N")))THEN 25600
25300 IF NOT(MOR#=0OR MOR#<=MO#(NOO))THEN 25600
25400 IF NOT(MOF#=0OR MOF#>=MO#(NOO))THEN 25600
25500 ST#=ST#+MO#(NOO)*((CR$(NOO)="D")*2+1):IT=NOO+1:FV=0:RETURN
25600 NEXT
25700 IF BI<>1THENLOCATE,19
25800 LOCATE19:PRINT USING"SOLDE : ########,.##     SOUS TOTAL : ########,.##
      ";TT#;ST#
25900 IF IP=1 THEN PRINT#2,USING"                                  SOLDE : ######
      ##,.##     SOUS TOTAL : ########,.##";TT#;ST#:PRINT#2
26000 IF BI=1THEN FV=1:RETURN ELSE LOCATE 0,20:PRINT"Le fichier a été entièr
      ement vérifié"SPC(200)
26100 FOR I=0 TO 10:IN$=INKEY$:NEXT
26200 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 26200 ELSEFV=1:RETURN
26300 ------------------------------------------------------------------
26400 AFFICHAGE DES DONNEES FICHIER
26500 V$=CHR$(124):AF$=V$+" Date "+V$+" Type   "+V$+"  Référence "+V$+"  Num
      éro    "+V$+"CO"+V$+"Compte"+V$+"   Crédit   "+V$+"   Débit    "+V$:PR
      INT AF$:IF IP=1THENPRINT#2,AF$
26600 AF$=V$+"------"+V$+"--------"+V$+"------------"+V$+"------------"+V$+"
      --"+V$+"------"+V$+"------------"+V$+"------------"+V$+"------------"+V$:PRINTAF$:IFIP=1
      THENPRINT#2,AF$
26700 GOSUB33300:LOCATE0,2:RETURN
26800 ------------------------------------------------------------------
26900 ECRITURE VALEURS (LIGNE)
27000 AF$=V$+MID$(DA$(NOO)+"------",5,2)+MID$(DA$(NOO)+"----",3,2)+MID$(DA$(
      NOO)+"--",1,2)+V$
27100 AF$=AF$+MID$("SOLDE   CHEQUE  CB      AMEX    VIREMENTDAB     ",8*(INS
      TR("SCBAVD",TY$(NOO))-1)+1,8)+V$+LEFT$(REF$(NOO)+SPACE$(12),12)+V$+LEF
      T$(NO$(NOO)+SPACE$(12),12)+V$+MID$(STR$(CO(NOO))+SPACE$(2),2,2)+V$
27200 IF COMP$(NOO)="D"THENAF$=AF$+"COMPTE"+V$ELSEIFCOMP$(NOO)="N"THENAF$=AF
      $+"Non pa"+V$ELSEAF$=AF$+"PREVIS"+V$
27300 IF CR$(NOO)="C"THENPRINTAF$;:PRINT USING"########,.##";MO#(NOO);:PRINT
       V$ SPC(12)+V$;ELSE PRINT AF$ SPC(12)+V$;:PRINT USING"########,.##";MO
      #(NOO);:PRINT V$
27400 IF IP=1THEN IF CR$(NOO)="C"THENPRINT#2,AF$;:PRINT#2,USING"########,.##
      ";MO#(NOO);:PRINT#2,V$SPC(12)+V$ELSEPRINT#2,AF$SPC(12)+V$;:PRINT#2,USI
      NG"########,.##";MO#(NOO);:PRINT#2,V$
27500 RETURN
27600 ------------------------------------------------------------------
27700 IMPRESSION
27800 LOCATE 30,4:PRINT MID$(DA$(NOO),5,2);MID$(DA$(NOO),3,2);MID$(DA$(NOO),
      1,2)
27900 IF CR$(NOO)="C" THEN AF$="CREDIT  " ELSE AF$="DEDIT   "
28000 LOCATE 30,5:PRINT "                    "
28100 LOCATE 30,6:PRINT AF$
28200 IF TY$(NOO)="S" THEN AF$="SOLDE" ELSE IF TY$(NOO)="C" THEN AF$="CHEQUE
      " ELSE IF TY$(NOO)="B" THEN AF$="CB" ELSE IF TY$(NOO)="A" THEN AF$="AM
      EX" ELSE IF TY$(NOO)="V" THEN AF$="VIREMENT" ELSE AF$="DAB"
28300 LOCATE 30,7:PRINT LEFT$(AF$+"          ",10)
28400 LOCATE 30,8:PRINT LEFT$(REF$(NOO)+"              ",12)
28500 LOCATE 30,9:PRINT LEFT$(NO$(NOO)+"              ",12)
28600 LOCATE 30,10:PRINT CO(NOO);"    "
28700 LOCATE 30,11:PRINT "                    "
28800 IF COMP$(NOO)="O" THEN AF$="Compte" ELSE IF COMP$(NOO)="N" THEN AF$="N
      on passée" ELSE AF$="Prévision"
28900 LOCATE 30,12:PRINT LEFT$(AF$+"              ",12)
29000 LOCATE 29,13:PRINT LEFT$(STR$(MO#(NOO))+"              ",12)
29100 LOCATE 30,14:PRINT "                    "
29200 RETURN
29300 ------------------------------------------------------------------
29400 LECTURE TABLE DES CODES
29500 PLAY"DO":GET(0,0)-(49,20),ME%(MET):ME%(MET)=MET:LIL=CSRLIN:PO=POS:IF T
      C=1 THEN RESTORE 34600
29600 TC=1:CLS:FOR I1=0 TO 1:FOR J1=0 TO 4:READ AF$:LOCATE J1*16,I1*12:PRINT
       AF$:FOR K1=0 TO 9
29700 READ AF$:LOCATE J1*16 ,(I1*12+K1*1) :PRINT I1*50+J1*10+K1;LEFT$(AF$,11
      )
29800 NEXT K1,J1,I1
29900 LOCATE 0,24:PRINT""+GR$(1)+"" pour le menu et autre touche pour le re
      tour";
30000 'SCREENPRINT
30100 IF INKEY$="" THEN 30100 ELSE CLS:PUT(0,0),ME%(MET) :LOCATEPO,LIL:RETUR
      N
30200 ------------------------------------------------------------------
30300 TRI
30400 CLS:LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT"T R I E R                          ":ATTRB0,
      0
30500 LOCATE 0,20:PRINT"UN MOMENT SVP TRI EN COURS"SPC(200)
30600 ECART=NS
30700 ECART=INT(ECART/2):IF ECART<1 THEN 31600
30800 JJ=0:KK=NS-ECART
30900 II=JJ
31000 LL=II+ECART
31100 IF VAL(DA$(LL))>VAL(DA$(II)) THEN 31500
31200 GOSUB 31700
31300 II=II-ECART:IF II<1 THEN 31500
31400 GOTO 31000
31500 JJ=JJ+1:IF JJ>KK THEN 30700 ELSE 30900
31600 RETURN
31700 SWAP DA$(II),DA$(LL ):SWAPCR$(II),CR$(LL):SWAPTY$(II),TY$(LL):SWAPREF$
      (II),REF$(LL):SWAPNO$(II),NO$(LL):SWAPCO(II),CO(LL):SWAPCOMP$(II),COMP
      $(LL):SWAPMO#(II),MO#(LL)
31800 RETURN
31900 ------------------------------------------------------------------
32000 BILAN
32100 IP1=IP:IP=1:BI=1:CLS:DAR$="":DAF$="":CRR$="":TYR$="":REFR$="":COMPR$="
      ":MOR#=0:MOF#=0:LOCATE0,20:PRINT"Mettre l'imprimante sous tension"SPC(
      110):PLAY"04L12DOMIFASO":FOR IO=0TO3:IN$=INKEY$:NEXT
32200 IF INKEY$="" THEN ATT=ATT+1:IF ATT>1000 THEN ATT=0:PLAY"DO":GOTO 32200
       ELSE 32200
32300 CLS: FOR I1=0TO9:TT#=0:ST#=0:COR=10*I1-(I1=0):COF=10*I1+9
32400 GOSUB26500:AF$=LEFT$("      TOTAL DES CODES DE "+STR$(COR)+" A "+STR$(
      COF)+SPACE$(60) ,78)+":":PRINTAF$:IF IP=1 THEN PRINT#2,AF$
32500 GOSUB24300:IF FV=1 THENIT=0:NEXT:BI=0:IP=IP1:RETURN
32600 GOSUB27000:GOTO 32500
32700 ------------------------------------------------------------------
32800 IMPRIMANTE
32900 LOCATE0,20:PRINT"'M'arche ou 'A'rrêt de l'imprimante :M/A"
33000 IN$=INKEY$:IFIN$="M"ORIN$="m"THENIP=1:GOTO33100ELSE IF IN$="A"OR IN$="
      a"THENIP=0:GOTO33100ELSE33000
33100 LOCATE0,20:PRINTSPC(80):GOSUB33300:RETURN
33200 ------------------------------------------------------------------
33300 LOCATE 0,23:PRINT"#' Copie d'écran    '"+GR$(1)+"' Menu    's' Table
      des codes    '$' Imprimante:";:IFIP=1THENPRINT"Marche"ELSEPRINT"Arret
      "
33400 RETURN
33500 TRAITEMENT ERREUR
33600 IF (ERR=62ORERR=55) AND ERL=13900 THEN CLS:PRINT"FICHIER INEXISTANT":F
      OR IO=0 TO 5:PLAY"DOPPPP":NEXT:RESUME 13500
33700 IF ERR=71 THEN CLS:PRINT "DISQUETTE MANQUANTE":FOR IO=0 TO 5:PLAY"DOPP
      PP":NEXT:RESUME 1000
33800 CLS:PRINT"    ERREUR :";ERR ;" EN LIGNE :";ERL
33900 PRINT"LIST";ERL;:PRINTCHR$(11)+CHR$(11)
34000 END
34100 ------------------------------------------------------------------
34200 COPIE ECRAN
34300 SCREENPRINT:RETURN
34400 ------------------------------------------------------------------
34500 TABLE DES CODES
34600 DATA ENTREE,/\/\/\/\/\,SOLDE,PAIE,ALLOCATION,SEC. SOC.,MUTUELLE,,,,AUT
      RE
34700 DATA EPARGNE,CODEVI ELIANE,CODEVI 1,CODEVI 2,,CEL 1,CEL 2,CAISSE EPARG
      NE,,,AUTRE
34800 DATA PRETS, 1, 2, 3, 4,1 %,2 %,,,,AUTRE
34900 DATA FRAIS,ELECTRICITE,GAZ,EAU,BOIS,CHARGE,TELEPHONE,,FRAIS BANCAIRE,,
      AUTRE
35000 DATA ASSURANCES,MAISON,VOITURE,ECOLE,TRANSPORT,,,,,,AUTRE
35100 DATA IMPOT,REVENUE,FONCIER,LOCAUX,VIGNETTE,,,,,,AUTRE
35200 DATA GENERAUX,ALIMENTATION,HABILLEMENT,VINS,MEDICAMENT,DOCTEUR,VOITURE
      ,TRAVAUX,MAISON,,AUTRE
35300 DATA LOISIR,REVUES,DONS,ACTIVITE,THEATRE,CINE,LIVRES,INFORMATIQUE,REST
      AURANT,CADEAUX,AUTRE
35400 DATA CASH,DAB,RETRAIT,,,,,,,,AUTRE
35500 DATA PROFESSION,REMBOURSEMENT,HOTEL,TAXI,TRANSPORT,RESTAURANTS,,,,,AUT
      RE
```

GLYCEMIE

Lorsque l'on est diabétique insulinodéfendant ou non, on doit surveiller son taux de glycémie. Un grand nombre de diabétiques le font par l'intermédiaire de glycémies faites au bout du doigt.
Ce programme permet de synthétiser les données journalières et de les rendre sous forme de tableaux analytiques mensuels. Le suivi est prévu pour 20 ans et il tient compte des années bisextiles. Ce programme se charge en appuyant sur la touche «D» (selon modèle) et fonctionne sous basic 128 ou 512. Le premier menu vous laisse la possibilité de modifier les limites glycémiques du programme. Pour ce faire 5 lignes sont listées à l'écran: pour modifier un paramètre, amenez le curseur sur les valeurs suivant GL(DAT,I)>= et corrigez-les. Les lignes 640 690 1280 et 2570 fixent les nouvelles places mémoires du tableau glycémique. La ligne 1860 réaiguille les instructions IF THEN et ELSE.
Philippe GRENIER

```
10 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
   %%%%><GLYCEMIE par P. GRENIER><%%%%
   %%%%%%%% copyright  1987 %%%%%%%%
   %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
20 '******
   *MENU*
   ******
30 CLS:CONSOLE,,,,1:LOCATE32,1:COLOR1,7,
1:ATTRB1,1:PRINT"GLYCEMIE":ATTRB0,0
40 PRINT"  Pour changer les limites Max
et Min des glycemies corriger les lignes
 :
50 PRINT:PRINT"  Si vous voulez conserve
r ses lignes dans votre programme, SAUVE
GARDER votre       programme sous le nom
AUTO.BAT":PRINT
60 PRINT"..1530 (Glycemie Min apres un r
epas)     ..1540 (Glycemie Max apres un r
epas)
70 PRINT"..1630 (Glycemie Min avant un r
epas)     ..1640 (Glycemie Max avant un r
epas)
80 PRINT"..2210 (Affichage des taux Glyc
emiques sur le tableau mensuel)
90 PRINT:PRINT"                    Si v
ous voulez corriger tapez 1
100        PRINT"
           passer   tapez 2
110 DEC$=INKEY$:IF DEC$=""THEN110  ELSE
DEC=VAL(DEC$):IF DEC<1 DR DEC>2 THEN110
120 IF DEC=2 THEN 160 ELSE LIST1530-1540
,130
130 LIST1630-1640,140
140 LIST2210,150
150 END
160 SCREEN4,6
170 A=0
180 CONSOLE,,,,0
190 CLS
200 COLOR4,6:CLS
210 LOCATE12,3:COLOR1,7,1:ATTRB1,1:PRINT
"GLYCEMIE
220 LOCATE18,7:COLOR4,6,1:ATTRB0,0:PRINT
"MENU
230 LOCATE3,10:PRINT"-Effacer un mois...
...........(1)
240 LOCATE3,12:PRINT"-Commencer un mois.
...........(2)
250 LOCATE3,14:PRINT"-Entrer des donnees
...........(3)
260 LOCATE3,16:PRINT"-Avoir les resultat
s mensuels..(4)
270 LOCATE3,18:PRINT"-Consulter les fich
es.........(5)
280 LOCATE3,20:PRINT"-Sortir du prograno
e.........(6)
290 LOCATE7,22:PRINT"-vOTRE CHOIX :?"
300 DEC$=INKEY$:IF DEC$=""THEN290 ELSE D
EC=VAL(DEC$):IF DEC<1 OR DEC>6 THEN290
310 ON DEC GOSUB 320,460,650,1260,2550,2
470
320 '*******************
    *EFFACEMENT DE MOIS*
    *******************
330 CLS
340 ON ERROR GOTO2510
350 LOCATE5,5:COLOR0,1:PRINT"QUEL MOIS V
OULEZ-VOUS EFFACER"
360 LOCATE15,6:INPUT"",MOIS$:IFMOIS$=""T
HEN360
370 LOCATE12,7:PRINT"DE QUELLE ANNEE"
380 LOCATE18,8:INPUT"",AN$:IFAN$=""THEN3
80
390 LOCATE0,10:COLOR0,1:PRINT"ATTENTION
VOUS ALLEZ EFFACER CE FICHIER "
400 LOCATE8,13:PRINT"Etes-vous d'accord
O/N
410 DEC$=INKEY$:IF DEC$=""THEN400 ELSE I
F DEC$="O" THEN420 ELSE IF DEC$="N" THEN
200 ELSE400
420 MOIS$=LEFT$(MOIS$,4)+AN$+".DAT"
430 KILLMOIS$
440 RUN 160
450 '******************
    *CREATION DE MOIS*
    ******************
```

```
460 D$=" CREATION DE MOIS "
470 CLS:B=1:LOCATE2,4:COLOR1,7,0:ATTRB1,
1:PRINTD$:ATTRB0,0
480 LOCATE7,13:COLOR4,6,1:INPUT"Entrez l
e mois..:",X$
490 IF X$=""THEN480
500 LOCATE14,14:INPUT"l'annee..:",AN$
510 IF AN$="" THEN500
520 IF LEN(AN$)<4 THENLOCATE24,14:PRINT"
    ":LOCATE24,14:INPUT"",AN$:GOTO510
530 IF LEN(AN$)>4 THENLOCATE24,14:PRINT"
              ":LOCATE24,14:INPUT"",AN$:
GOTO510
540 COLOR4,6
550 DO
560 READ MOIS$,JOUR
570 B=0:IF MOIS$=X$ THENEXIT
580 B=3:IF MOIS$="MOIS" THEN CLS:LOCATE
6,15,0:COLOR1,0:PRINT"Votre mois n'exist
e pas";:PLAY"L9603DOP":EXIT
590 LOOP
600 RESTORE
610 IF B=3ANDD=5THEN700
620 IF B=3THENGOTO450
630 IFD=5THENRETURN
640 IF DEC$="2"THENDIMGL(32,10):GOTO710
650 '********************
     *ENTREE DES DONNEES*
     ********************
660 RUN670
670 ON ERROR GOTO2510
680 D=5:D$="ENTREE DES DONNEES"
690 DIMGL(32,10):D$="ENTREE DES DONNEES"
700 GOSUB1130
710 X$=MOIS$:IFX$="FEVRIER"THENGOTO1860
720 COLOR4,6:CLS
730 DAT=DAT+1:IF DAT>JOUR THEN GOSUB2540
740 COLOR4,6,1:LOCATE13,1:PRINT MOIS$:LO
CATE23,1:PRINTAN$:COLOR4,6
750 COLOR4,6,1:LOCATE3,10:PRINT"matin a
jeun..............:
760 COLOR4,6:LOCATE3,11:PRINT"matin apre
s petit-dejeuner.:
770 COLOR4,6,1:LOCATE3,12:PRINT"midi ava
nt dejeuner........:
780 COLOR4,6:LOCATE3,13:PRINT"midi apres
 dejeuner........:
790 COLOR4,6,1:LOCATE3,14:PRINT"soir ava
nt diner..........:
800 COLOR4,6:LOCATE3,15:PRINT"soir apres
 diner..........:
810 COLOR4,6,1:LOCATE3,16:PRINT"autre...
.................:
820 COLOR4,6:LOCATE3,17:PRINT"autre.....
.................:
830 COLOR4,6,1:LOCATE3,18:PRINT"autre...
.................:
840 COLOR4,6:LOCATE3,19:PRINT"autre.....
.................:
850 '********************
     *POSITION DU CURSEUR*
     ********************
860 COLOR4,6,1:LOCATE 7,3:PRINT"ENTREZ L
E";DAT:LOCATE19,3:PRINT"eme JOUR"
870 LOCATE4,5:PRINT"Entrer vos resultats
 en g/l
880 COLOR4,6,1:LOCATE31,10:INPUT" ",GL$:
IF GL$="" THEN GL(DAT,1)=9 ELSE GL(DAT,1
)=VAL(GL$)
890 COLOR4,6:LOCATE31,11:INPUT" ",GL$:IF
 GL$="" THEN GL(DAT,2)=9 ELSE GL(DAT,2)=
VAL(GL$)
900 COLOR4,6,1:LOCATE31,12:INPUT" ",GL$:
IF GL$="" THEN GL(DAT,3)=9 ELSE GL(DAT,3
)=VAL(GL$)
910 COLOR4,6:LOCATE31,13:INPUT" ",GL$:IF
 GL$="" THEN GL(DAT,4)=9 ELSE GL(DAT,4)=
VAL(GL$)
920 COLOR4,6,1:LOCATE31,14:INPUT" ",GL$:
IF GL$="" THEN GL(DAT,5)=9 ELSE GL(DAT,5
)=VAL(GL$)
930 COLOR4,6:LOCATE31,15:INPUT" ",GL$:IF
 GL$="" THEN GL(DAT,6)=9 ELSE GL(DAT,6)=
VAL(GL$)
940 COLOR4,6,1:LOCATE31,16:INPUT" ",GL$:
IF GL$="" THEN GL(DAT,7)=9 ELSE GL(DAT,7
)=VAL(GL$)
950 COLOR4,6:LOCATE31,17:INPUT" ",GL$:IF
 GL$="" THEN GL(DAT,8)=9 ELSE GL(DAT,8)=
VAL(GL$)
960 COLOR4,6,1:LOCATE31,18:INPUT" ",GL$:
IF GL$="" THEN GL(DAT,9)=9 ELSE GL(DAT,9
)=VAL(GL$)
970 COLOR4,6:LOCATE31,19:INPUT" ",GL$:IF
 GL$="" THEN GL(DAT,10)=9 ELSE GL(DAT,10
)=VAL(GL$)
980 E=1:COLOR7,1,1:LOCATE1,20:PRINT"Voul
ez-vous:":COLOR4,6,1:LOCATE8,21:PRINT"-C
orriger votre fiche   (1)":COLOR4,6:LOCA
TE8,22:PRINT"-Entrer d'autres fiches (2)
":COLOR4,6,1:LOCATE8,23:PRINT"-Revenir a
u MENU         (3)"
990 DEC$=INKEY$:IF DEC$=""THENGOTO980
1000 IF DEC$="1" THEN DAT=DAT-1:GOTO720:
'VOIR POUR CORRIGER UNE FICHE
1010 IF DEC$="2" THENGOTO720 :'VOIR POUF
 ENTRER UNE AUTRE FICHE
1020 IF DEC$="3" THENGOTO1040
1030 GOTO980
1040 '********************
      *SAUVEGARDE FICHIER*
      ********************
1050 OPEN"O",#1,LEFT$(MOIS$,4)+AN$
1060 DAT=1
1070 IF GL(DAT,1)=0 THEN1110
1080 WRITE#1,DAT,MOIS$,GL(DAT,1),GL(DAT,
2),GL(DAT,3),GL(DAT,4),GL(DAT,5),GL(DAT,
6),GL(DAT,7),GL(DAT,8),GL(DAT,9),GL(DAT,
10)
1090 DAT=DAT+1
1100 GOTO1070
1110 CLOSE#1
1120 RUN 160
1130 '********************
      *CHARGEMENT FICHIER*
      ********************
1140 CLS
1150 ON ERROR GOTO2510
1160 D=5:GOSUB470
1170 MOIS$=LEFT$(MOIS$,4)+AN$+".DAT"
1180 OPEN"I",#1,MOIS$
1190 DAT=0
1200 IF EOF(1)GOTO1240
1210 DAT=DAT+1:O=DAT
1220 INPUT#1,DAT,MOIS$,GL(DAT,1),GL(DAT,
2),GL(DAT,3),GL(DAT,4),GL(DAT,5),GL(DAT,
6),GL(DAT,7),GL(DAT,8),GL(DAT,9),GL(DAT,
10)
1230 GOTO1200
1240 CLOSE#1
1250 RETURN
1260 '********************
      *RESULTATS MENSUELS*
      ********************
1270 CLS:RUN1280
```

```
1280 DIM GL(32,10)
1290 CLS:LOCATE2,3:COLOR1,7,0:ATTRB1,1:P
RINT"RESULTATS MENSUELS":ATTRB0,0:COLOR4
,6,1
1300 LOCATE7,13:ATTRB0,0:INPUT"Entrez le
 mois..:",X$
1310 IFX$=""THEN1300
1320 LOCATE14,14:INPUT"l'annee..:",AN$
1330 IFAN$=""THEN1320
1340 IFLEN(AN$)<4THENLOCATE24,14:PRINT"
   ":LOCATE24,14:INPUT"",AN$:GOTO1330
1350 IFLEN(AN$)>4THENLOCATE24,14:PRINT"
             ":LOCATE24,14:INPUT"",AN$:G
OTO1330
1360 COLOR4,6
1370 DO
1380 READ MOIS$,JOUR
1390 IF MOIS$=X$ THENEXIT
1400 IF MOIS$="MOIS" THEN CLS:LOCATE 6,1
5,0:COLOR1,0:PRINT"Votre mois n'existe p
as";:PLAY"L9603DOP":B=1:COLOR4,6,1:EXIT
1410 LOOP
1420 RESTORE
1430 IF B=1THEN GOTO1270
1440 ON ERROR GOTO2510
1450 B=1
1460 GOSUB 1170
1470 DAT=0:I=0
1480 DAT=DAT+1
1490 I=I+2
1500 IF GL(DAT,I)<>9 THEN1520
1510 IF I=6 THEN1560 ELSE1490
1520 GOSUB1830
1530 IF GL(DAT,I)>=1.2 THEN 1540 ELSE GO
SUB 1840
1540 IF GL(DAT,I)<=1.6 THEN 1550 ELSE GO
SUB 1850
1550 IF I=6 THEN 1560 ELSE I=I+2:GOTO 15
00
1560 IF DAT=D THEN 1570 ELSE I=0:GOTO 14
80
1570 DAT=0::I=-1
1580 DAT=DAT+1
1590 I=I+2
1600 IF GL(DAT,I)<>9 THEN1620
1610 IF I=5 THEN1660 ELSE 1590
1620 GOSUB1830
1630 IF GL(DAT,I)>=0.8THEN 1640 ELSE GOS
UB 1840
1640 IF GL(DAT,I)<=1.4 THEN 1650 ELSE GO
SUB 1850
1650 IF I=5 THEN 1660 ELSE I=I+2:GOTO 16
00
1660 IF DAT=D THEN 1670 ELSE I=-1:GOTO 1
580
1670 DAT=0:I=6
1680 DAT=DAT+1
1690 I=I+1
1700 IF GL(DAT,I) <>9 THEN GOTO1720
1710 IF I=10 THEN1760 ELSE GOTO1690
1720 AP(7)=AP(7)+GL(DAT,I):N(7)=N(7)+1
1730 IF GL(DAT,I)>=.8 THEN 1740 ELSE HYP
O(7)=HYPO(7)+1
1740 IF GL(DAT,I)<=1.4 THEN 1750 ELSE HY
PER(7)=HYPER(7)+1
1750 IF I=10 THEN 1760 ELSE I=I+1:GOTO17
00
1760 IF DAT=D THEN 1770 ELSE I=6:GOTO 16
80
1770 I=0
1780 I=I+1
1790 IF N(I)=0 THEN GOTO1810
1800 X(I)=(CINT((AP(I)/N(I))*100))/100:P
HYPO(I)=(CINT((HYPO(I)/N(I))*1000))/10:P
HYPER(I)=(CINT((HYPER(I)/N(I))*1000))/10
1810 IF I=7 THEN 1870  ELSE GOTO 1780
1820 '****************
     *SOUS-PROGRAMMES*
     ****************
1830 AP(I)=AP(I)+GL(DAT,I):N(I)=N(I)+1:R
ETURN
1840 HYPO(I)=HYPO(I)+1:RETURN
1850 HYPER(I)=HYPER(I)+1:RETURN
1860 ANN=VAL(AN$)/4:ANNE=INT(VAL(AN$)/4)
:IF ANN<>ANNE THEN JOUR=JOUR-1:GOTO 720
ELSE GOTO 720
1870 '********************
     *TABLEAU D'AFFICHAGE*
     *RESULTATS MENSUELS**
     ********************
1880 CONSOLE,,,,1
1890 PALETTE0,240:PALETTE1,0
1900 ATTRB1,1:LOCATE0,3:PRINTMOIS$+AN$
1910 LOCATE25,7:PRINT" 1   2   3   4   5
   6   7":ATTRB0,0
1920 LOCATE2,10:PRINT "Nombre de glycemi
es
1930 LOCATE9,12:PRINT"Moyenne
1940 LOCATE1,14:PRINT"Nombre d'hypoglyce
mies
1950 LOCATE12,16:PRINT"%
1960 LOCATE1,18:PRINT"Nombre d'hyperglyc
emies
1970 LOCATE12, 20:PRINT"%
1980 CONSOLE,,,,1
1990 LINE(0,44)-(640,44)
2000 LINE(0,73)-(640,73)
2010 LINE(0,89)-(640,89)
2020 LINE(0,105)-(640,105)
2030 LINE(0,121)-(640,121)
2040 LINE(0,137)-(640,137)
2050 LINE(0,153)-(640,153)
2060 LINE(0,169)-(640,169)
2070 LINE(199,44)-(199,169)
2080 LINE(261,44)-(261,169)
2090 LINE(323,44)-(323,169)
2100 LINE(385,44)-(385,169)
2110 LINE(447,44)-(447,169)
2120 LINE(515,44)-(515,169)
2130 LINE(577,44)-(577,169)
2140 LINE(639,44)-(639,169)
2150 LINE(0,44)-(199,73)
2160 LINE(0,73)-(199,44)
2170 LOCATE28,1:PRINT"1:Matin a jeun":LO
CATE44,1:PRINT"2:Matin apres le petit de
jeuner"
2180 LOCATE28,2:PRINT"3:Midi a jeun":LOC
ATE44,2:PRINT"4:Midi apres le dejeuner"
2190 LOCATE28,3:PRINT"5:Soir a jeun":LOC
ATE44,3:PRINT"6:Soir apres le diner"
2200 LOCATE28,4:PRINT"7:Autres"
2210 LOCATE11,22:PRINT"TAUX a jeun 0.80<
=GL<=1.40 : apres repas 1.20<=GL<=1.60":
LOCATE23,23:PRINT"Voulez-vous revenir au
 MENU  O/N"
2220 LOCATE27,10:PRINTN(1):LOCATE35,10:P
RINTN(2):LOCATE42,10:PRINTN(3):LOCATE50,
10:PRINTN(4):LOCATE58,10:PRINTN(5):LOCAT
E66,10:PRINTN(6):LOCATE74,10:PRINTN(7)
2230 LOCATE26,12:PRINTX(1):LOCATE33,12:P
RINTX(2):LOCATE41,12:PRINTX(3):LOCATE49,
12:PRINTX(4):LOCATE57,12:PRINTX(5):LOCAT
E65,12:PRINTX(6):LOCATE73,12:PRINTX(7)
2240 LOCATE27,14:PRINTHYPO(1):LOCATE35,1
4:PRINTHYPO(2):LOCATE42,14:PRINTHYPO(3):
LOCATE50,14:PRINTHYPO(4):LOCATE58,14:PRI
NTHYPO(5):LOCATE66,14:PRINTHYPO(6):LOCAT
```

```
E74,14:PRINTHYPO(7)
2250 LOCATE26,16:PRINTPHYPO(1):LOCATE34,
16:PRINTPHYPO(2):LOCATE41,16:PRINTPHYPO(
3):LOCATE49,16:PRINTPHYPO(4):LOCATE57,16
:PRINTPHYPO(5):LOCATE65,16:PRINTPHYPO(6)
:LOCATE73,16:PRINTPHYPO(7)
2260 LOCATE27,18:PRINTHYPER(1):LOCATE35,
18:PRINTHYPER(2):LOCATE42,18:PRINTHYPER(
3):LOCATE50,18:PRINTHYPER(4):LOCATE58,18
:PRINTHYPER(5):LOCATE66,18:PRINTHYPER(6)
:LOCATE74,18:PRINTHYPER(7)
2270 LOCATE26,20:PRINTPHYPER(1):LOCATE34
,20:PRINTPHYPER(2):LOCATE41,20:PRINTPHYP
ER(3):LOCATE49,20:PRINTPHYPER(4):LOCATE5
7,20:PRINTPHYPER(5):LOCATE65,20:PRINTPHY
PER(6):LOCATE73,20:PRINTPHYPER(7)
2280 LOCATE55,23,0:DEC$=INKEY$:IF DEC$="
"THEN2280
2290 IFDEC$="O"THEN180
2300 IFDEC$="N"THEN2320
2310 GOTO2280
2320 CONSOLE,,,,0:COLOR4,6:END
2330 '***********
     *DATA MOIS*
     ***********
2340 DATA JANVIER,31
2350 DATA FEVRIER,29
2360 DATA MARS,31
2370 DATA AVRIL,30
2380 DATA MAI,31
2390 DATA JUIN,30
2400 DATA JUILLET,31
2410 DATA AOUT,31
2420 DATA SEPTEMBRE,30
2430 DATA OCTOBRE,31
2440 DATA NOVEMBRE,30
2450 DATA DECEMBRE,31
2460 DATA MOIS,0
2470 '*******************
     *SORTIE DU FICHIER*
     *******************
2480 CLOSE#1
2490 SCREEN0,6,6:COLOR4,6:CLS:END
2500 '*********************
     *GESTION DES ERREURS*
     *********************
2510 IF ERR=71 THEN 2530
2520 CLS:LOCATE6,13,0:COLOR1,0:ATTRB1,1:
PRINT"FICHIER VIDE !!";:ATTRB0,0:PLAY"L9
603DOP":RESUME 190
2530 CLS:LOCATE5,13,0:COLOR1,0:ATTRB0,1:
PRINT"VEUILLEZ METTRE LA DISQUETTE !!";:
ATTRB0,0:PLAY"L9603DOP":RESUME 190
2540 CLS:LOCATE10,4,0:COLOR1,0:ATTRB1,0:
PRINT"LE MOIS DE":LOCATE07,6:PRINTMOIS$+
" "+AN$:LOCATE13,8 :PRINT"N'A QUE":LOCAT
E15,10:PRINTJOUR:LOCATE12,12:PRINT"JOURS
 !!";:ATTRB0,0:PLAY"L9603DOP":IFE=1THEN9
80ELSEGOTO160
2550 '***************************
     *VISUALISATION O'UNE FICHE*
     ***************************
2560 CLS:RUN2570
2570 ON ERROR GOTO2510:DIM GL( 32,10)
2580 LOCATE8,3:COLOR1,7,0:ATTRB0,1:PRINT
"VISUALISATION DES FICHES":ATTRB0,0
2590 LOCATE7,13:COLOR4,6,1:INPUT"Entrez
le mois..:",X$
2600 IFX$=""THEN2590
2610 LOCATE14,14:INPUT"l'annee..:",AN$
2620 IFAN$=""THEN2610
2630 IFLEN(AN$)<4THENLOCATE24,14:PRINT"
   ":LOCATE24,14:INPUT"",AN$:GOTO2630
2640 IFLEN(AN$)>4THENLOCATE24,14:PRINT"
            ":LOCATE24,14:INPUT"",AN$:G
OTO2620
2650 COLOR4,6
2660 DO
2670 READ'MOIS$,JOUR
2680 IF MOIS$=X$ THENEXIT
2690 IF MOIS$="MOIS" THEN CLS:LOCATE 6,1
5,0:COLOR1,0:PRINT"Votre mois n'existe p
as";:PLAY"L9603DOP":B=1:COLOR4,6,1:EXIT
2700 LOOP
2710 RESTORE
2720 IF B=1 THENGOTO2550ELSEGOSUB1170
2730 COLOR4,6
2740 DAT=0
2750 IF DAT<JOUR THENGOTO2760 ELSE GOTO2
880
2760 DAT=DAT+1:IF GL(DAT,1)=0THENGOTO288
0
2770 CLS:COLOR4,6,1:LOCATE9,1:PRINTDAT:
LOCATE13,1:PRINTMOIS$:LOCATE23,1:PRINTAN
2780 COLOR4,6,1:LOCATE3,8:PRINT "Matin a
 jeun.................:":IFGL(DAT,1)=9TH
EN2790ELSELOCATE33,8:PRINTGL(DAT,1)
2790 COLOR6,4,1:LOCATE3,9:PRINT "Matin a
pres le petit-dejeuner:":IFGL(DAT,2)=9TH
EN2800ELSELOCATE33,9:PRINTGL(DAT,2)
2800 COLOR4,6,1:LOCATE3,10:PRINT"Midi a
jeun.................:":IFGL(DAT,3)=9TH
EN2810ELSELOCATE33,10:PRINTGL(DAT,3)
2810 COLOR6,4,1:LOCATE3,11:PRINT"Midi ap
res le dejeuner.......:":IFGL(DAT,4)=9TH
EN2820ELSELOCATE33,11:PRINTGL(DAT,4)
2820 COLOR4,6,1:LOCATE3,12:PRINT"Soir av
ant le diner..........:":IFGL(DAT,5)=9TH
EN2830ELSELOCATE33,12:PRINTGL(DAT,5)
2830 COLOR6,4,1:LOCATE3,13:PRINT"Soir ap
res le diner..........:":IFGL(DAT,6)=9TH
EN2840ELSELOCATE33,13:PRINTGL(DAT,6)
2840 COLOR4,6,1:LOCATE3,14:PRINT"Autres.
.......................:":IFGL(DAT,7)=9TH
EN2850ELSELOCATE33,14:PRINTGL(DAT,7)
2850 COLOR6,4,1:LOCATE3,15:PRINT"Autres.
.......................:":IFGL(DAT,8)=9TH
2860 COLOR4,6,1:LOCATE3,16:PRINT"Autres.
.......................:":IFGL(DAT,9)=9TH
EN2870ELSELOCATE33,16:PRINTGL(DAT,9)
2870 COLOR6,4,1:LOCATE3,17:PRINT"Autres.
.......................:":IFGL(DAT,10)=9T
HEN2880ELSELOCATE33,17:PRINTGL(DAT,10)
2880 COLOR4,6,1:LOCATE0,19:PRINT"Voulez-
vous:":COLOR4,6:LOCATE12,19:PRINT"-Voir
la fiche d'avant.(1)"
2890 LOCATE12,20:PRINT"-Voir la fiche d'
apres.(2)"
2900 LOCATE12,21:PRINT"-Voir une date...
......(3)"
2910 LOCATE12,22:PRINT"-Revenir au menu.
.....(4)"
2920 DEC$=INKEY$:IF DEC$=""THEN2880
2930 IF DEC$="1"THENDAT=DAT-2:IFDAT>-1TH
ENGOTO2750ELSEDAT=DAT+2:GOTO2880
2940  IFDEC$="2"THENDAT=DAT+1:IFDAT>JOUR
 THEN DAT=DAT-1:GOTO2880 ELSE IF GL(DAT,
1)=0THEN DAT=DAT-1:GOTO2880 ELSE DAT=DAT
-1:GOTO2750
2950 IF DEC$="3"THENCOLOR4,6,1:LOCATE12,
21:PRINT"-Quelle jour.............":LOC
ATE36,21:INPUT"",DA:IF DA>JOUR THEN GOTO
2880ELSEIFGL(DA,1)=0THEN2880ELSEDAT=DA-1
 :COLOR4,6:GOTO2750
2960 IF DEC$="4"THEN GOTO 190
2970 GOTO2920
```

LE JEU DES CAPITALES

Pour tous ceux qui aiment la géographie ou qui ont sérieusement besoin de la réviser ! Ce programme très complet vous donne les renseignements de base sur tous les pays du monde ou presque. De plus la présentation est très réussie. Pour charger ce programme, écrit en basic 512, vous devrez d'abord taper le petit programme (ligne 1 à 10) que vous sauverez sous le nom «AUTO. BAT»; puis le programme principal que vous sauverez sous le nom «PAYS2.BAS». Pour le charger, tapez B sur TO8 ou TO9+ et D sur TO9 (fonctionne sur TO8,TO9+ et TO9).
Si vous connaissez déjà la capitale de la Namibie, ce n'est peut-être pas la peine de taper ce listing, sauf si vous voulez savoir sa population ...

Paul SALORT

```
1 SCREEN 3,8,8
5 CLS
6 LOCATE 8,10:COLOR 4,3:PRINT"UN MOMENT DE PATIENCE,SVP...":COLOR 4,8
10 RUN"PAYS2"
```

```
5 'PAGE A EN TETE************************
10 CLS
11 LOCATE8,10:COLOR4:PRINT"LE JEU DES CAPITALES"
12 LOCATE8,11:COLOR1:PRINT"--------------------"
13 COLOR 0:ATTRB0,0:LOCATE5,21:PRINT"(c) SALORT Paul mars 1988":LOCATE 6,0,0:ATT
RB1:PRINT"TO8 TO9 TO9+":ATTRB0,0
14 PLAY"PPPPPPPPPPPPPPP"
15 CLS
20 CLEAR(10000)
30 LOCATE 0,8:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR INITIALISER LES NOMBRES ALEATOIR
ES ":FOR I=0 TO 9999:A=RND:IF INKEY$="" THEN NEXT
99 ' DESSIN DE LA MAPPEMONDE*************
100 SCREEN3,8,8
110 CLS
120 PSET(20,25)
130 FOR I=1 TO 100
140 READ X,Y:LINE-(X,Y)
150 NEXT I
160 PSET(90,19)
170 FOR I=1 TO 19
180 READ X,Y:LINE-(X,Y)
190 NEXT I
200 PSET(70,19)
210 FOR I=1 TO 8
220 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT I
230 PSET(60,25)
240 FOR I=1 TO 12
250 READ X,Y :LINE-(X,Y):NEXT I
260 PSET(93,35)
270 FOR I=1 TO 4
280 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
290 PSET(64,137)
300 FOR I=1 TO 4
310 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
320 PSET(59,141)
330 FOR I=1 TO 4
340 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
350 PSET(152,22)
360 FOR I=1 TO 197
370 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
380 PSET(135,110)
390 FOR I=1 TO 5
400 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
410 PSET(210,110)
420 FOR I=1 TO 31
430 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
440 PSET(98,41)
450 FOR I=1 TO 5
460 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
470 PSET(94,45)
480 FOR I=1 TO 5
490 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
500 PSET(210,95)
510 FOR I=1 TO 9
520 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
530 PSET(225,129)
540 FOR I=1 TO 5
550 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
560 PSET(220,135)
570 FOR I=1 TO 6
580 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
590 PSET(193,44)
600 FOR I=1 TO 3
610 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
620 PSET(197,48)
630 FOR I=1 TO 4
640 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
650 PSET(200,55)
660 FOR I=1 TO 5
670 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
680 PSET(195,61)
690 PSET(191,68)
700 PSET(190,85)
710 FOR I=1 TO 7
720 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
730 PSET(175,87)
740 FOR I=1 TO 4:READ X,Y
750 LINE-(X,Y):NEXT
760 PSET(183,97)
770 FOR I=1 TO 4
780 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
790 PSET(190,99)
800 PSET(194,90)
810 FOR I=1 TO 4
820 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
830 PSET(197,85)
840 FOR I=1 TO 5
850 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
860 PSET(193,80)
870 PSET(195,80)
880 PSET(192,74)
890 FOR I=1 TO 3
900 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
910 PSET(200,132)
920 'ANTILLES:PSET(49,75):PSET(51,76):PSET(52,78):PSET(53,80)
930 PSET(40,71)
940 FOR I=1 TO 4
950 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
960 PSET(44,74)
970 FOR I=1 TO 3
980 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
990 PSET(134,24)
1000 FOR I=1 TO 5
1010 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
1020 PSET(135,50)
1030 FOR I=1 TO 8
1040 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
1050 PSET(111,21)
1060 FOR I=1 TO 4
1070 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT
1079 'PRESENTATION DE L'ECRAN DE JEU*****************************************
*
1080 BOX(0,0)-(230,145),4
1090 BOX(0,150)-(230,194),4
1100 BOX(232,0 )-(319,25),4
1110 BOX(232,27)-(319,143),4
1120 LOCATE30,1:COLOR3,4:PRINT"RESULTATS"
 130 LOCATE 30,4:PRINT"KM2 : "
 140 LOCATE 30,10:PRINT"POP en":LOCATE 30,11:PRINT"millions:" :COLOR3,8
 150 DIM PAYS$(176):DIM CAP$(176):DIM POP$(176):DIM SUP$(176):DIM COL(176):DIM L
 G(176):DIM G(176)
 159 'LE JEU*****************************************************************
'
1160 G=0:Z=0
1170 FOR I=1 TO 176
1180 READ PAYS$(I),CAP$(I),POP$(I),SUP$(I),COL(I),LIG(I)
1190 NEXT I
1200 P=INT(RND*176)+1:IF G(P)<>0 THEN 1200
1210 LOCATE 30,6:PRINT"          ":LOCATE 30,13:PRINT"        "
1220 LOCATE30,6:COLOR4,3:PRINTSUP$(P):COLOR3,8
1230 LOCATE 30,13:COLOR4,3:PRINTPOP$(P);:COLOR3,8
1240 BOX(0,150)-(230,194),4:LOCATE 1,22:PRINTPAYS$(P):PSET(COL(P),LIG(P)),1
1250 LOCATE 1,23:INPUT"CAPITALE:"; K$
1260 PSET(COL(P),LIG(P)),8:IF K$<>CAP$(P) THEN  1270 ELSE 1310
1270 COLOR 4,3:LOCATE 1,20:PRINTCAP$(P):PLAY"PPPPPPPPPPPPP":COLOR3,8:LOCATE1,20:P
RINT"                    "
```

```
1280 Z=Z+1:LOCATE 31,20:COLOR1:PRINT Z:COLOR3:LOCATE 31,21:PRINT"ERREUR(S)"
1290 LOCATE1,22:PRINT"                                                    "
1300 LOCATE1,23:PRINT"                                                    ":GOTO 1200
1310          LOCATE1,22:PRINT"                                           "
1320 LOCATE  1,23:PRINT"                                                  ":G(P)=1:G=G+1
1330 LOCATE 33,2:COLOR 4,3:PRINT G;:COLOR 3,8:IF G<176 THEN 1200
1339 'FIN DU JEU*****************************************************************
*
1340 CLS:LOCATE 5,5:PRINT"VOUS AVEZ TROUVE LES 176 CAPITALES EN :";G+Z;"COUPS"
1345 I=G+Z
1350 LOCATE 10,10:PRINT"POURCENTAGE DE REUSSITE :":COLOR 4,3:PRINT USING "###.##
%";G/I*100:COLOR3,8
1360 A=G/I*100
1370 COLOR 1,3:IF A<50 THEN PRINT" VOUS POUVEZ RECOMMENCER TOUT DE SUITE! CE RES
ULTAT N'EST PAS TRES BON !!":COLOR3,8
1380 COLOR 4,3:IF A>= 85 AND A<95 THEN PRINT"BRAVO! CE RESULTAT EST TRES HONORAB
LE!":COLOR3,8
1385 IF A>=95 THEN PRINT "PARFAIT! VOS CONNAISSANCES SONT EXCEPTIONNELLES! JE N'
AI PLUS RIEN A VOUS APPRENDRE EN GEOGRAPHIE!!"
1390 IF A>=50 AND A<85 THEN PRINT "RESULTAT SATISFAISANT,MAIS VOUS POUVEZ MIEUX
FAIRE!":COLOR3,8
1399 'LES DONNEES*****************************************************************
1400 'AMERIQUE----------------------
1410 DATA 24,24,27,24,32,26,37,26,40,27
1420 DATA 43,28,52,28,55,25,57,26,57,28
1430 DATA 56,29,58,31,68,38,51,42,54,41
1440 DATA 57,37,61,39,62,38,65,43,64,45
1450 DATA 58,47,58,49,57,51,56,50,50,56
1460 DATA 47,55,47,58,41,64,42,67,41,68
1470 DATA 40,67,39,65,38,62,34,64,29,66
1480 DATA 27,69,28,72,30,73,32,72,33,72
1490 DATA 34,74,33,75,35,78,35,81,38,82
1500 DATA 40,83,44,80,59,87,60,89,58,91
1510 DATA 59,93,62,93,72,97,72,100,71,103
1520 DATA 70,108,64,115,62,120,60,123
1530 DATA 60,126,59,129,56,133,57,135
1540 DATA 56,139,54,140,50,134,49,131
1550 DATA 49,121,49,115,48,112,47,111
1560 DATA 39,103,37,100,36,98,36,95
1570 DATA 39,87,39,85,38,84,36,84
1580 DATA 25,76,22,76,21,74,20,67,18,63,17,62,18,67
1590 DATA 16,69,15,62,15,55,18,50,21,46,22,37
1600 DATA 21,33,18,31,11,35,10,35,9,33,10,31
1610 DATA 14,30,20,25
1620 'GROENDLAND----------------------
1630 DATA 92,20,95,20,96,22,94,25,90,27,85,33,80,34,76,37
1640 DATA 74,36,73,33,74,30,76,28,73,24,74,21,76,21
1650 DATA 79,20,84,20,88,19,90,19
1660 'ILES GROENDLAND----------------
1670 DATA 73,19,70,22,67,23,66,22,65,21,67,20,68,19,70,19
1680 '20ILE G-------------------------
1690 DATA 63,26,65,26,68,30,67,32,65,32,64,35
1700 DATA 60,31,62,30,62,29,59,27,59,26,60,25
1710 'ISLANDE-------------------------
1720 DATA 91,36,89,34,92,33,93,35
1730 'FALKLAND------------------------
1740 DATA 64,138,63,139,62,138,64,137
1750 'TERRE DE FEU--------------------
1760 DATA 58,142,57,141,58,140,59,141
1770 'EUROPE,ASIE,AFRIQUE-------------
1780 DATA 155,22,157,25,163,25,167,24,172,26,180,25,188,25,192,24,201,26,202,27
1790 DATA 199,29,199,32,198,34,198,35,200,37,200,40,198,40
1800 DATA 195,36,195,32,194,31,191,34,187,36,185,38,188,42,190,44,191,46
1810 DATA 189,50,189,55,187,55,185,54,189,62,189,65,188,68,185,71,181,71,181,73
1820 DATA 182,78,182,80,181,82,179,81,178,80,177,80,177,81,179,86,179,88
1830 DATA 176,84,175,81,173,79,173,76,170,75,166,72,165,74,163,78,161,81
1840 DATA 161,82,159,83,156,80,154,74,153,72,150,70,136,66,136,67,137,69
1850 DATA 139,69,141,70,144,73,143,75,141,78,136,79,134,74,129,71
1860 DATA 128,67,126,67,126,69,129,74,130,79,135,82,138,82,138,83
1870 DATA 138,85,134,91,131,95,131,96,132,103,127,108,126,110,125,115
1880 DATA 123,118,120,121,117,121,115,121,112,118,111,116,111,112,107,106
1890 DATA 110,97,106,93,105,91,105,87,98,87,92,87,90,86,88,83,86,80,85,78,86,75,
90,68
1900 DATA 91,67,93,64,95,62,100,60,105,60,107,60,109,61,110,63
1910 DATA 114,64,115,63,120,64,123,64,125,63,126,61,125,60,121,59
1920 DATA 120,58,120,57,122,56,124,55,128,54,125,51,123,52,121,52,120,55,117,56
1930 DATA 117,59,115,60,115,58,114,55,112,53,110,52,109,53,110,54,113,56,113,57
1940 DATA 112,58,111,58,111,57,108,54,106,54,103,55,100,57,98,59,95,59
1950 DATA 94,59,93,58,96,55,96,53,98,53,99,52,98,50,97,50,97,49,98,49,99,68
1960 DATA 100,48,100,49,106,46,106,45,107,42,108,43,109,45,115,41,118,40
1970 DATA 118,39,115,39,115,37,116,36,115,35,113,36,113,38,111,42,109,42,108,39
1980 DATA 105,40,105,38,116,29,120,31,124,31,121,33,125,35,127,32,136,31,138,30
1990 DATA 138,27,142,30,144,30,143,27,152,22
2000 'MADAGASCAR----------------------
2010 DATA 134,112,133,106,137,103,137,105,135,110
2020 'AUSTRALIE-----------------------
2030 DATA 212,115,212,117,209,122,207,126,202,127,198,127,198,125,197,123,196,12
2
2040 DATA 194,122,190,124,187,124,184,124,183,122,184,118,184,116,184,113
2050 DATA 190,110,193,108,194,107,196,105,199,105,202,102,204,103,204,106
2060 DATA 205,107,207,107,208,105,208,102,210,102,210,110
2070 'ROYAUME-UNI---------------------
2080 DATA 100,44,101,46,97,47,98,45,98,41
2090 'IRLANDE-------------------------
2100 DATA 95,44,94,45,95,48,93,46,94,45
2110 'PAPOUASIE-NLLE GUINEE-----------
2120 DATA 212,97,215,101,210,99,207,99,206,97,204,94,206,94,207,95,210,95
2130 'NLLE ZELANDE1-------------------
2140 DATA 227,127,228,125,229,129,227,131,225,129
2150 'NLLE XELANDE2-------------------
2160 DATA 218,136,217,134,222,131,223,132,222,133,220,135
2170 'JAPON---------------------------
2180 DATA 192,44,190,40,193,44,198,49,197,51,195,50,197,48,196,58,194,58,198,55,
199,53,200,55
2190 'FORMOSE-------------------------
2200 'PSET(191,68)
2210 'BORNEO--------------------------
2220 DATA 191,86,190,90,190,94,191,94,183,90,188,90,190,85
2230 'INDONESIE-----------------------
2240 DATA 182,94,180,95,175,90,175,87
2250 DATA 187,97,188,100,183,99,183,97,195,94,193,95,193,92,194,90,198,83,195,81
,193,83
2260 DATA 194,85,197,85,194,78,191,77,192,74
2270 'TASMANIE(PSET200,132)-----------
2280 'CUBA----------------------------
2290 DATA 42,71,43,73,40,73,40,71,47,73,47,74,44,74
2300 'ILES ARTIQUES-------------------
2310 DATA 134,25,132,26,130,29,132,25,134,24
2320 DATA 137,51,136,53,138,58,136,59,135,57,135,55,133,52,135,50
2330 DATA 113,23,112,24,111,22,111,21
2340 '-------------------------------
2350 '-----PAYS ET CAPITALES-----------
2360 '-------------------------------
2370 DATA AFGHANISTAN,KABOUL,18.1,652 225,149,62,AFRIQUE DU SUD,PRETORIA,27.3.1
123 226,121,117
2380 DATA ALBANIE,TIRANA,2.9,28 748,114,53,ALGERIE,ALGER,21.9,2 381 761,104,61
2390 DATA ALLEMAGNE DE L'OUEST,BONN,61.1,248 706,103,50,ALLEMAGNE DE L'EST,BERLI
N,16.6,108 333,104,48
2400 DATA ANDORRE,ANDORRE LA VIEILLE,0.04,467,101,54,ANGOLA,LUANDA,8.5,1 246 700
,111,99
2410 DATA ANGUILLA,LA VALLEE,0.007,90.6,50,74,ANTIGUA ET BARBUDA,ST JOHN'S,0.08,
442,49,74
2420 DATA ANTILLES NEERLANDAISES,WILLEMSTAD,0.3,993,49,81,ARABIE SAOUDITE,RYAD,1
2,2 240 000,132,72
2430 DATA ARGENTINE,BUENOS AIRES,30.5,2 766 889,49,122,ARUBA,ORANJESTAD,0.06,193
,49,81
2440 DATA AUSTRALIE,CANBERRA,15.9,7 682 300,207,123,AUTRICHE,VIENNE,7.5,83 855,1
04,51,BAHAMAS,NASSAU,0.25,13 939,42,70
2450 DATA BAHREIN,MANAMA,0.4,684,139,69
2460 DATA BANGLADESH,DACCA,98.6,143 998,167,70,BARBADE,BRIDGETOWN,0.27,431,52,78
,BELGIQUE,BRUXELLES,9.9,30 519,103,48
2470 DATA BELIZE,BELMOPAN,0.165,22 965,28,70,BENIN,COTONOU,4.04,112 622,102,84
2480 DATA BERMUDES,HAMILTON,0.06,53,50,63,BHOUTAN,THIMPHU,1.2,47 000,167,67,BIRM
ANIE,RANGOON,36.8,676 552,176,76
2490 DATA BOLIVIE,SUCRE,6.5,1 098 581,49,108,BOTSWANA,GABORONE,1.1.582 000,119,1
13
2500 DATA BRESIL,BRASILIA,135.5,8 511 965,65,105,BRUNEI,BANDAR SERI BEGAWAN,0.2,
5 765,189,87,BULGARIE,SOFIA,8.9,110 911,118,54
2510 DATA BURKINA FASO,OUAGADOUGOU,7.9,274 200,100,80,BURUNDI,BOJUMBURA,4.7,27 8
34,125,85,CAMBODGE,PHNOM PENH,7.2,181 035,178,78
2520 DATA CAMEROUN,YAOUNDE,9.7,475 442,107,87,CANADA,OTTAWA,25.2,9 215 430,48,48
,CAP-VERT,PRAIA,0.3,4 033,83,77,REPUBLIQUE CENTRAFRICAINE,BANGUI,2.6,622 984,113
,87
2530 DATACHILI,SANTIAGO,14.9,756 626,50,120,CHINE,PEKIN,1050,9 571 300,183,54
2540 DATA TAINAN,TAIPEH,19.4,36 000,191,68,CHYPRE,NICOSIE,0.7,9 251,123,63
2550 DATA COLOMBIE,BOGOTA,26.6,1 138 914,44.87,COMORES,MORONI,0.4,2 236,133,100
2560 DATA CONGO,BRAZZAVILLE,1.9,342 000,108,93,COREE DU NORD,PYONGYANG,20.3,120
538,186,53
2570 DATACOREE DU SUD,SEOUL,41.2,99 114,188,55,COTE D'IVOIRE,ABIDJAN,10,322 462,
90,84
2580 DATA CUBA,LA HAVANE,10,114 524,42,72,DANEMARK,COPENHAGUE,5.1,43 080,113,43,
DJIBOUTI,DJIBOUTI,0.5,23 200,131,82
2590 DATA REPUBLIQUE DOMINICAINE,SANTO DOMINGO DE GUZMAN,6.5,48 442,46,73,DOMINI
QUE,ROSEAU,0.078,750,52,77
2600 DATA EGYPTE,LE CAIRE,50.5,997 738,122,64,EMIRATS ARABES UNIS,ABOU DHABI,1.6
,77 700,141,71
2610 DATA EQUATEUR,QUITO,9.6,283 561,39,88,ESPAGNE,MADRID,39,504 782,97,57
2620 DATA ETATS-UNIS,WASHINGTON,225,9 372 615,48,54,ETHIOPIE,ADDIS ABEBA,42,1 22
3 600,132,84
2630 DATA FALKLANDS,STANLEY,0.007,12 173,68,138,ILES FIDJI,SUVA,0.7,18 376,230,1
15,FINLANDE,HELSINKI,4.9,338 145,117,37
2640 DATA FRANCE,PARIS,55.5,551 602,102,51,GABON,LIBREVILLE,1,267 667,107,90,GAM
BIE,BANJUL,0.7,11 295,86,78,GHANA,ACCRA,13.4,238 537,97,85
2650 DATA GIBRALTAR,GIBRALTAR,0.03,5.86,95,58,GRECE,ATHENES,9.95,131 957,117,56,
GRENADE,ST GEORGE,0.1,344,51,81
2660 DATA GUATEMALA,GUATEMALA,8.4,108 889,31,78,GUINEE,CONAKRI,6,245 857,90,83,G
UINEE-BISSAU,BISSAU,0.9,36 125,89,82,GUINEE-EQUATORIALE,MALABO,0.3,28 052,106,89
2670 DATA GUYANA,GEORGETOWN,0.8,214 969,54,86,HAITI,PORT-AU-PRINCE,5.8,27 750,45
,74
2680 DATA HONDURAS,TEGUCIGALPA,4.3,112 088,33,78,HONGRIE,BUDAPEST,10.6,93 033,10
7,51
2690 DATA INDE,NEW DELHI,762.2,3 287 263,160,72,INDONESIE,DJAKARTA,168.2,1 904 5
69,183,98
2700 DATA IRAK,BAGDAD,15.5,438 317,133,64,IRAN,TEHERAN,43.4,1 648 000,140,62,IRL
ANDE,DUBLIN,3.5,70 282,96,46
2710 DATA ISLANDE,REYKJAVIK,0.2,102 846,90,35,ISRAEL,JERUSALEM,4.2,21 501,126,63
2720 DATA ITALIE,ROME,57.1,301 277,110,55,JAMAIQUE,KINGSTON,2.3,10 991,43,75,JAP
ON,TOKYO,121,377 765,192,57,JORDANIE,AMMAN,3.5,97 740,129,63
2730 DATA KENYA ,NAIROBI,20.3,582 399,131,91,KIRIBATI,TARAWA-CITY,0.06,717,240,9
7,KOWEIT,KOWEIT,1.6,17 818,136,66
2740 DATA LAOS,VIENTIANE,3.5,236 800,179,77,LESOTHO,MASERU,1.5,30 355,123,116,LI
BAN,BEYROUTH,3.1,10 452,126,61
2750 DATA LIBERIA,MONROVIA,2.2,111 369,90,85,LIBYE,TRIPOLI,3.9,1 775 500,110,64,
LIECHTENSTEIN,VADUZ,0.02,160,105,52
2760 DATA LUXEMBOURG,LUXEMBOURG,0.4,2 536,103,51,MADAGASCAR,ANTANANARIVO,10,587
041,135,108
2770 DATA MALAISIE,KUALA LUMPUR,15.7,330 634,178,86,MALAWI,LILONGWE,7.3,118 484,
125,106
2780 DATA LES MALDIVES,MALE,0.2,298,155,88,MALI,BAMAKO,8.2,1 240 000,92,86,MALTE
ST GOZO,LA VALETTE,0.3,316,112,61
2790 DATA MAROC,RABAT,22,710 850,97,63,ILE MAURICE,PORT-LOUIS,1,2 040,140,108
2800 DATA MAURITANIE,NOUAKCHOTT,1.9,1 030 700,93,74,MAYOTTE,DEAOUDZI-LABATTOIR,0
.07,376,138,98
2810 DATA MEXIQUE,MEXICO,78.5,1 958 201,27,74,MONACO,MONACO,0.03,1.81,107,54
2820 DATA MONGOLIE,OULAN-BATOR,1.9.1 565 000,166,51,MONTSERRAT,PLYMOUTH,0.01,102
.6,49,76
2830 DATA MOZAMBIQUE,MAPUTO,13.5,799 380,125,110,NAMIBIE,WINDHOEK,1.2,823 144,11
1,107
2840 DATA NAURU,YAREN,0.008,21.3,230,96,NEPAL,KATMANDOU,17.2,141 181,162,70,NICA
RAGDA,MANAGUA,3.2,120 254,34,77
2850 DATA NIGER,NIAMEY,6.5,1 189 000,99,78,NIGERIA,LAGOS,102.9,923 768,105,86
2860 DATA NORVEGE,OSLO,4.2,386 963,107,38,NLLE ZELANDE,WELLINGTON,3.3,268 112,22
7,130
2870 DATA SULTANAT D'OMAN,MASCATE,2,300 000,143,72,OUGANDA,KAMPALA,15.5,241 139,
125,94
2880 DATA PAKISTAN,ISLAMABAD,97.7,803 943,155,67,PANAMA,PANAMA,2.2,77 082,37,84
2890 DATA PAPOUASIE-NLLE GUINEE,PORT MORESBY,3.4,462 840,212,98,PARAGUAY,ASUNCIO
N,3.7,406 752,57,115
2900 DATA PAYS-BAS,AMSTERDAM,14.6,41 785,107,43,PEROU,LIMA,19.7,1 281 216,40,102
2910 DATA PHILIPPINES,MANILLE,54.7,300 000,193,76,POLOGNE,VARSOVIE,37.2,312 683,
115,47
2920 DATA PORTUGAL,LISBONNE,10.2,92 072,94,57,PORTO RICO,SAN JUAN,3.4,8 897,48,7
4
2930 DATA ROUMANIE,BUCAREST,22.8,237 500,119,52,ROYAUME-UNI,LONDRES,56.5,244 103
,99,45
2940 DATA RWANDA,KIGALI,6.2,26 338,123,95,ST CHRISTOPHER(ST KITTS),BASSETERRE,0.
05,269.4,49,74
2950 DATA SAINT-MARIN,SAN MARINO,0.02,60.5,110,55,SAINT-VINCENT ET LES GRENADINE
S,KINGSTOWN,0.1,389.4,51,80
2960 DATA ILES SALOMON,HONIARA,0.27,27 556,220,115,RL SALVADOR,SAN SALVADOR,5.9,
21 393,32,79
2970 DATA SAMOA OCCIDENTALES,APIA,0.2,2 831,237,95,SENEGAL,DAKAR,6.4,196 192,86,
77
2980 DATA ILES SAO TOME ET PRINCIPES,SAO TOME,0.120,964,103,93,SEYCHELLES,PORT-V
ICTORIA,0.07,308,142,101
2990 DATA SIERRA-LEONE,FREETOWN,3.8,71 740,90,84,SINGAPOUR,SINGAPOUR,2.6,620.5,1
79,88
3000 DATA SOMALIE,MOGADISCIO,5.7,638 657,135,88,SOUDAN,KHARTOUM,21.6,2 505 813,1
23,79
3010 DATA SRI LANKA,COLOMBO,16.1,65 610,162,85,SUEDE,STOCKHOLM,8.5,449 966,110,4
0,SUISSE,BERNE,6.6,41 293,103,52
3020 DATA SURINAM,PARAMARIBO,0.4,163 265,57,87,SWAZILAND,MBABANE,0.8,17 363,124,
107
3030 DATA SYRIE,DAMAS,10.6,185 180,127,61,TANZANIE,DAR ES-SALAAM,21.8,945 087,13
0,97
3040 DATA TCHAD,N'DJAMENA,5.1.1 284 000,107,74,TCHECOSLOVAQUIE,PRAGUE,15.5,127 8
96,109,49
3050 DATA THAILANDE,BANGKOK,51.6,513 115,177,79,TOGO,LOME,3.2,56 785,101,85,ILES
TONGA,NUKU'ALOFA,0.1,748,3,97
3060 DATA TRINITE ET TOBAGO,PORT OF SPAIN,1.3,5 128,52,82,TUNISIE,TUNIS,7.3,163
610,107,61
3070 DATA TURQUIE,ANKARA,52,762 736,125,57,ILES TUVALU,FUNAFUTI,0.008,26,2,91,UR
SS,MOSCOU,281,22 402 200,124,44
3080 DATA URUGUAY,MONTEVIDEO,2.9,176 215,60,122,VANUATU,PORT-VILA,0.135,12 189,2
20,105
3090 DATA VENEZUELA,CARACAS,18.5,912 050,47,82,VIET-NAM,HANOI,61.5,331 688,181,7
6
3100 DATA NORD YEMEN,SANAA,9.3,200 000,140,77,SUD YEMEN,ADEN,2.3,336 869,141,78
3110 DATA YOUGOSLAVIE,BELGRADE,23.2,255 804,112,52,ZAIRE,KINSHASA,31.2,2 344 885
,110,95,ZAMBIE,LUSAKA,6.7,752 614,122,100
3120 DATA ZIMBABWE,HARARE,8.2,390 759,124,102
```

MANIPULATION DE FICHIERS SUR TO8 ET TO9

Après un rappel des notions relatives aux fichiers, cet article se propose de mettre en évidence les fonctions essentielles d'un système d'exploitation de disquette (ou DOS= Disk Opérating System), en comparant leur mise en oeuvre depuis deux logiciels intégrés au TO9 ou au TO8: EXPLOITATION DE FICHIERS et BASIC.

Qu'est-ce qu'un fichier?
Un ensemble d'enregistrements (données ou programmes) stockés sur une mémoire de masse. La taille d'un fichier s'exprime en nombre de caractères ou, un caractère étant codé sur 1 octet de 8 bits, en K octets (1KO=1024 octets).

Qu'est-ce qu'une mémoire de masse?
Un support permettant d'enregistrer et de relire des informations; il s'agit le plus souvent d'un support magnétique (bande, disquette), de capacité supérieure à la mémoire centrale de l'ordinateur et conservant l'information de façon permanente.
Le TO9 (ou TO8D) dispose de 6 unités de mémoire de masse, désignées par le nom de «périphérique» suivi de «:» . Il s'agit de:

-Supports Magnétiques
0: et 1: les deux faces du lecteur de disquette interne
2: et 3: les deux faces du lecteur de disquette externe
Tous deux ayant une capacité de 320 KO par face (double densité)

CASS: Le lecteur enregistreur de cassettes (LEP) , capacité 6.5 KO par minute.

-Support électronique
4: est un cas particulier, disponible seulement avec l'extension mémoire de 64 KO sur TO9. Une partie de la mémoire vive est alors réservée au stockage des fichiers (disque virtuel ou RAM disk. Avantage : lecture et écriture beaucoup plus rapides; inconvénient : mémorisation temporaire.
La version de base du TO9 comporte uniquement un lecteur de disquette interne simple face, l'unité 0: .

Quelles sont les différentes sortes de fichiers?
On peut distinguer les fichiers selon deux critères:

-Type d'information qu'ils contiennent (3ème colonne du catalogue):
Programmes en langage BASIC, repère B sur le catalogue. Programmes en langage machine, repère M sur le catalogue. Données écrites ou lisibles par BASIC, repère D sur le catalogue...
-Codage de cette information (4ème colonne du catalogue):
Binaire, repère B sur le catalogue. ASCII, repère A sur le catalogue.
Remarque: un fichier BASIC peut être sauvegardé sous forme binaire ou ASCII.

Descripteurs de fichier:
On désigne un fichier par un nom de fichier composé de «nom.suffixe». Le nom comporte au plus 8 caractères alphanumériques. Le suffixe ou extension est facultatif et comporte au plus 3 caractères alphanumériques. Sauf indication contraire, certains suffixes sont attribués par les logiciels du TO9 ou TO8 suivant le type de fichier : BAS pour un programme BASIC, DAT pour un fichier de données, BIN pour un fichier binaire (programme en langage machine ou zone mémoire).
Un descripteur de fichier a la forme «nom de périphérique:nom de fichier». Avec nom de périphérique= n° de lecteur, et nom de fichier= «nom.suffixe».
N.B.: Le BASIC Microsoft des micro-ordinateurs Thomson utilise la notion de fichier généralisé pour tous les périphériques (voir instruction OPEN).
Un descripteur prend alors la forme: «nom de périphérique:(option)nom de fichier».
exemples: «LPRT:(nombre de colonnes)» pour l'imprimante parallèle. «CASS:nom de fichier» pour le LEP. «COMM:(vitesse nbre bits/car nbre car/ligne)» pour la voie série. Pour un fichier sur disque , en BASIC 128 ou BASIC 512, l'option est un commentaire à usage uniquement d'aide mémoire.

Qu'est-ce qu'un SED ?
Un Système d'Exploitation de Disques (ou DOS) gère les fichiers enregistrés sur un disque. Mise à jour du répertoire ou catalogue, changements de nom, effacements, recopies, etc. Sur TO9 ou TO8 EXPLOITATION DE FICHIERS utilise des icônes ou pictogrammes pour représenter les opérations et les objets, ainsi que des menus déroulants. Dans un menu, on sélectionne une opération ou un objet en les pointant à l'aide du crayon optique ou de la souris. Depuis BASIC, les ordres doivent être donnés sous forme de texte respectant une syntaxe rigoureuse. On indiquera en gras les éléments de la syntaxe, en italique les paramètres laissés à la disposition de l'utilisateur, entre crochets les éléments facultatifs.

EXPLOITATION DE FICHIERS	**BASIC**
CHOIX DE L'UNITE ACTIVE	
pointer le pictogramme ou frapper le N°correspondant	**0:** par défaut on peut changer l'unité par défaut grâce à l'ordre **DEVICE"***nom de périphérique:***"** ou bien spécifier l'unité concernée dans chaque instruction
OPERATIONS SUR UNE DISQUETTE ENTIERE	
INITALISATION *(FORMATAGE)*	
pointer **Initialiser** ou frapper **I** puis indiquer *nom de disquette* confirmer par touche ENT	**DSKINI***n°de lecteur* ou **DSKINI***n°delecteur*[,[*facteur d'entrelacement*,]"*nom de disquette*"]
la *DENSITE* peut être simple (128 octets par secteur) ou double (256 octets par secteur) par défaut,elle est double	
pointer **Densité** ou frapper **D** puis confirmer la nouvelle densité	**DENSITY***n°de lecteur*,*d* *d* valant 1 (simple) ou 2 (double)
CATALOGUE	
pointer **Catalogue** ou frapper **C** puis **E** pour écran, **I** pour imprimante	**DIR**[*n°de lecteur*] sur écran **DIRP**[*n°de lecteur*] sur imprimante **DIR***descripteur de fichier* ou **DIRP***descripteur de fichier* permettent d'obtenir des catalogues partiels par exemple **DIR".BAS"** affichera les noms de tous les fichiers BASIC **DIR"T"** affichera les noms de tous les fichiers dont le nom commence par T

	DIRP"2:T.BIN" imprimera les noms de tous les fichiers binaires dont le nom commence par T sur l'unité 2
	RECOPIE (disquette entière)
pointer **Backup** ou frapper **B** puis indiquer l'unité de destination	**BACKUP***n°de lecteur*[**TO***n°de lecteur*]

EXPLOITATION DE FICHIERS	**BASIC**
	OPERATIONS SUR LES FICHIERS
ces opérations ne sont possibles qu'APRES avoir pointé un fichier	
	EFFACER
pointer **Effacer** ou frapper **E** puis confirmer par touche ENT	**KILL***descripteur de fichier*
	COPIER
pointer **Copier** ou frapper **K** puis indiquer fichier destination	**COPY***descripteur de fichier1* [**TO***descripteur de fichier2*]
	RENOMMER
pointer **Renommer** ou frapper **R** puis indiquer nouveau nom	**NAME***descripteur de fichier1* **AS***descripteur de fichier2*
	LISTER
pointer **Lister** ou frapper **L** puis **E** pour écran, **I** pour imprimante	pas d'équivalent, l'ordre LIST n'opérant que sur un fichier BASIC déjà CHARGE en mémoire

Conclusion:

EXPLOITATION DE FICHIERS et BASIC offrent sensiblement les mêmes fonctionnalités. On peut toutefois noter:

* avantage à BASIC pour obtenir des <u>catalogues partiels</u> grâce à l'ordre DIR*descripteur de fichier*; BASIC permet par ailleurs de gérer des <u>fichiers de données</u>

- à accès séquentiel (voir les instructions CLOSE INPUT# LINEINPUT# OPEN PRINT# PRINT#USING UNLOAD WRITE# et la fonction EOF)
- ou à accès direct (voir les instructions CLOSE DSKO$ FIELD FILES GET# LSET OPEN PUT# RSET WRITE# et les fonctions CVD CVI CVS DSKI$ LOC LOF MKD$ MKI$ MKS$ POS);

* avantage à EXPLOITATION DE FICHIERS pour examiner le <u>contenu</u> d'un fichier grâce à sa fonction **Lister**; et puis il est bien agréable de procéder à toutes les opérations en pointant simplement un pictogramme sans avoir à écrire un texte respectant une syntaxe pointilleuse!

L. SOURROUILLE

IMPRESSION D'ETIQUETTES

Voici un petit utilitaire sans prétention mais,.. bien utile. Vous pourrez l'adapter à tous les formats d'étiquettes, à toutes les dispositions: une, deux, trois poses de front ou plus, à toutes les imprimantes. Il pourra rendre service à une bibliothèque d'école comme au micro-maniaque désireux d'étiqueter ses disquettes.

Afin de faciliter des adaptations ultérieures ou des transpositions éventuelles, le programme a été structuré selon la disposition chère à PASCAL: en-tête, déclarations, sous-programmes (qui s'appelleraient en Pascal: procédures ou fonctions), corps du programme.
Il a été écrit en BASIC standard, sans chercher à faire de «fioritures». La seule instruction un peu particulière est COLOR,,1 (qui échange les couleurs du fond et de la forme sur TO9 ou TO8), employée pour mettre en évidence à l'écran le texte de l'étiquette. Sur une autre machine, on pourrait la remplacer par l'inversion vidéo ou la surbrillance.

Les valeurs par défaut adoptées pour les paramètres correspondent aux paravents d'étiquettes dont disposait le programmeur: vous pourrez mettre vos propres valeurs!

Vous pouvez initialiser votre imprimante (qualité courrier par exemple) en insérant la séquence correspondante en ligne 2210. Les commentaires insérés dans le texte du programme dispensent d'explications plus abondantes.

```
1000 'Programme IMPRESSION D'ETIQUETTES
1005 '*********************************
1010 'Déclaration de variables
1015 '
1020 CLEAR 6000
1030 DEFINT N,M
1040 DIM L$(72)
1095 '
1100 GOTO 10000 'aller au prog.princ.
1995 '*********************************
1999 '
2000 'S/P Init ''''''''''''''''''''''''
2010 'InitPap
2020    NL= 11 'nbre lignes  }format
2030    NC= 39 'nbre colonnes}étiquettes
2040    '
2050    MG= 0  'marge gauche
2060    NEC=2  'nbre col.}entre étiq.
2070    NEL=1  'nbre lig.}
2080    NF= 2  'nbre étiq. de front
2200 'InitImpr ''''''''''''''''''''''''
2210 '
2990 RETURN ''''''''''''''''''''''''''
2999 '
3000 'S/P AffichParam ''''''''''''''''
3010    PRINT"NL=";NL,"NC=";NC
3020    PRINT"MG=";MG,"NEL=";NEL,"NEC=";NEC
3030    PRINT"NF=";NF
3990 RETURN ''''''''''''''''''''''''''
3999 '
4000 'S/P AffichEtiq ''''''''''''''''
4010   COLOR ,,1
4020   FOR L=1 TO NL
4030      PRINT L$(L)
4040   NEXT L
4050   COLOR ,,1
4060   PRINT
4990 RETURN ''''''''''''''''''''''''
4999 '
5000 'S/P DefEtiq ''''''''''''''''''''
5090 GOTO 5700
5095 '
5100 '  S/P Sauvegarde
5110     PRINT
5120     INPUT"Descripteur de fichier";FICH$
5130     OPEN"O",#1,FICH$
5140     PRINT#1,NL:PRINT#2,NC:PRINT#1,MG:PRINT#1,NEC:PRINT#1,NEL:PRINT#
1,NF
5150     FOR L=1 TO NL
5160        PRINT#1,L$(L)
5170     NEXT L
5180     CLOSE#1
5190   RETURN
5195 '
5200 '   S/P Chargement
5210      PRINT
5220      INPUT"Descripteur de fichier";FICH$
5230      OPEN"I",#1,FICH$
5240      INPUT#1,NL:INPUT#1,NC:INPUT#1,MG:INPUT#1,NEC:INPUT#1,NEL:INPUT
#1,NF
5250      FOR L=1 TO NL
5260         LINEINPUT#1,L$(L)
5270      NEXT L
5280      CLOSE#1
5290     RETURN
5295 '
5300 '  S/P Saisie
5310     PRINT
5320     FOR L=1 TO NL
5330        PRINT"ligne";L:PRINT CHR$(34);L$(L);CHR$(34);:FOR NS=1 TO LE
N(L$(L))+2: PRINT CHR$(8);:NEXT NS
5340        INPUT"", L$(L)
5350        L$(L)=LEFT$(L$(L),NC)                    'tronque à NC caract
.
5360        LL=NC-LEN(L$(L)): FOR NS=1 TO LL:L$(L)=L$(L)+" ":NEXT NS
                 'remplit avec des espaces
5390     NEXT L
5395 '
5400     PRINT:PRINT
5410     GOSUB 4000'AffichEtiq
5500     PRINT:PRINT
5510     INPUT"Le texte est-il correct(1.oui/0.non)";C%
5530     IF C%=0 THEN GOTO 5300
5595 '
5600     PRINT:PRINT
5610     INPUT"Voulez-vous sauvegarder le texte(1.OUI/0.NON)";C%
5620     IF C%=1 THEN GOSUB 5100
5690   RETURN
5695 '
5700 CLS
5710 PRINT:PRINT"Définition d'étiquettes":PRINT
5720 PRINT"0.Fin définition"
5730 PRINT"1.Saisie"
5740 PRINT"2.Chargement fichier"
5750 PRINT
5760 INPUT"Votre choix";C%
5770 ON C% GOSUB 5300,5200
5795 '
5990 RETURN ''''''''''''''''''''''''''
5999 '
6000 'S/P Imprimer ''''''''''''''''''
6010  GOTO 6500
6100 '    S/P ImprRang
6105        IF N=0 THEN GOTO 6190
6110        FOR L=1 TO NL
6120           PRINT#2,SPC(MG);
6130           FOR J=1 TO N-1
6140              PRINT#2,L$(L);SPC(NEC);
6150           NEXT J
6160           PRINT#2,L$(L)
6170         NEXT L
6180        FOR K=1 TO NEL:PRINT#2:NEXT K
6190       RETURN
6195 '
6500 'Imprimer
6510  OPEN"O",#2,"LPT:(80)"
6520  N=NF
6530  FOR I=1 TO NONF
6540     GOSUB 6100
6550  NEXT I
6560  N=N MOD NF
6570  GOSUB 6100
6580  CLOSE#2
6595 '
6990 RETURN ''''''''''''''''''''''''''
6999 '
7000 'S/P ModifParam ''''''''''''''''
7010 BACKSPACE$=CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
7020 CLS
7030 PRINT:PRINT"        Modification des paramètres":PRINT
7040 PRINT"des valeurs par défaut sont proposées;":PRINT"validez chaque
paramètre après avoir":PRINT"éventuellement modifié sa valeur.":PRINT
7100 PRINT" Format des étiquettes:"
7110 PRINT"-hauteur(nbre lignes  ) NL=";NL;BACKSPACE$;: INPUT"",NL
7120 PRINT"-largeur(nbre colonnes) NC=";NC;BACKSPACE$;: INPUT"",NC
7200 PRINT:PRINT" Disposition des étiquettes:"
7210 PRINT"-marge gauche(nbre colonnes) MGL=";MG;BACKSPACE$;: INPUT"",MG

7220 PRINT"-espacement horizontal entre étiquettes(nbre colonnes) NEC=";
NEC;BACKSPACE$;: INPUT"",NEC
7230 PRINT"-espacement vertical entre étiquettes(nbre lignes) NEL=";NEL;
BACKSPACE$;: INPUT"",NEL
7240 PRINT"-nombre étiquettes de front NF=";NF;BACKSPACE$;: INPUT"",NF
7990 RETURN ''''''''''''''''''''''''''
7999 '
9000 'S/P Menu ''''''''''''''''''''''''
9010 CLS
9020 PRINT:PRINT"EDITION D'ETIQUETTES":PRINT
9030 GOSUB 3000 'AffichParam
9040 GOSUB 4000 'AffichEtiq
9050 PRINT"0.Terminer"
9060 PRINT"1.Modifier les paramètres"
9070 PRINT"2.Définir un texte d'étiquette"
9080 PRINT"3.Imprimer"
9095 '
9100 INPUT"Votre choix";CHOI%
9110 ON CHOI% GOSUB 7000,5000
9195 '
9990 RETURN ''''''''''''''''''''''''''
9999 '
10000 'Corps du programme IMPRESSION D'ETIQUETTES ********************
*******
10005 '
10010 GOSUB 2000   'Init
10015 '
10100 'Répéter
10110   CHOI%=0
10120   GOSUB 9000 'Menu
10130   IF CHOI%=3 THEN PRINT:INPUT"Nombre d'étiquettes à imprimer";N:IF
 N>0 THEN GOSUB 6000        'Imprimer
10140   IF CHOI%>0 THEN GOTO 10100
10150 'Jusqu'à CHOI%=0
10155 '
10990 END '****************************
```

Générateur de caractères

Un petit programme écrit en basic 512 sur TO8 qui vous permettra de générer des caractères graphiques. Il se compose de trois programmmes:

– 1) «EMPLOI» : à lancer en premier pour avoir l'utilisation des touches de fonctions à tout moment dans le programme principal.

– 2) «GENECAR» : programme principal. Au milieu d'une grille se situe une tortue (flèche) qui se déplace dans les huit directions à l'aide du joystick (port 0). Pour noircir ou effacer une case, il suffit d'appuyer sur le bouton ACTION de la manette. Dans le rectangle rouge, à droite de l'écran, apparaît le résultat de cette action; les données étant entrées directement dans leurs adresses sans passer par la fonction [DEFGR$()]. A tout moment, le menu pourra être affiché et effacé par la touche ESPACE.

Les composés de ce menu sont :

F1 : pour l'affiche en double hauteur et (ou) double largeur

F2 : pour la sauvegarde des donnés sur disquette

F3 : pour l'affichage des valeurs sur écran

F4 : pour l'affichage des valeurs sur imprimante

F5 : pour une autre génération

RAZ : pour la fin du programme

ESPACE : pour revenir au dessin.

– 3) «CHARDES» : programme du chargement qui peut-être intégré à un autre programme.

Patrick BORDAS

```
10 '*********************************
20 '*    GENERATEUR DE CARACTERES    *
30 '*                                *
40 '* par BORDAS Patrick le 27/02/88 *
50 '*********************************
60 CLEAR,,40:DEFGR$(39)=0,126,66,66,66,66,126,0:DIM MO%(1500),DE%(10000)
   :LOADP"M ODE",MO%(1500)
70 AD=&H9FFF-40*8:GOSUB600
80 FORI=AD TO AD+20*8:POKEI,0:NEXT
90 CLS:INPUT"NOMBRE DE COLONNES 1a4: ";NC
100 INPUT"NOMBRE DE LIGNES 1a3: ";NL
110 IF NC<1 OR NC>4 OR NL<1 OR NL>3 THEN BEEP:GOTO90
120 CLS:PRINTCHR$(20):CX=NC*8-1:CY=NL*8-1:X=CX*4+3:Y=CY*4+3
130 BOXF(0,0)-(CX,CY)GR$(39)
140 BOX(268,76)-(275+NC*8,83+NL*8),1
150 A$="L0D5 L0U1 R64U6 E96D8 L96D5"
160 '*                                *
170 '*       CHOIX DES OPTIONS        *
180 '*       -----------------        *
190 TURTLE1,X,Y,A$:SHOW1
200 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 290
210 IF K$=CHR$(32) THEN 630
220 IF K$=FKEY$(5) THEN SHOW0:GOTO80
230 IF K$=FKEY$(2)THEN 700
240 IF K$=FKEY$(1) THEN 860
250 IF K$=FKEY$(3) THEN AF$="SCRN:":GOTO1120
260 IF K$=FKEY$(4) THEN AF$="LPRT:":GOTO1120
270 IF K$=CHR$(12) THEN CLS:END
280 '*                                *
290 '*    DEPLACEMENT DE LA TORTUE    *
300 '*    ------------------------    *
310 A=STICK(0):B=STRIG(0):IF B<>0 THEN 460
320 IF A=0 THEN 190
330 ON A GOSUB 370,380,390,400,410,420,430,440
340 IF X<0 THEN X=X+4 ELSE IF X>NC*64 THEN X=X-4
350 IF Y<0 THEN Y=Y+4 ELSE IF Y>NL*64 THEN Y=Y-4
360 GOTO190
370 Y=Y-4:RETURN
380 GOSUB370:GOSUB390:RETURN
390 X=X+4:RETURN
400 GOSUB390:GOSUB410:RETURN
410 Y=Y+4:RETURN
420 GOSUB410:GOSUB430:RETURN
430 X=X-4:RETURN
440 GOSUB430:GOSUB370:RETURN
450 '*                                *
460 '* CALCUL ET AFFICHAGE DE LA CASE *
470 '* ------------------------------ *
480 SHOW0:SX=X@8:SY=Y@8
490 D=AD+(((SY@8)*NC)+(SX@8))*8+(7-(SY MOD 8)):VA=PEEK(D):V=SX MOD 8
500 C=SCREEN(SX,SY):IF C=127 THEN 530
510 POKED,VA+V(V)
520 C$=CHR$(127):GOTO550
530 POKED,VA-V(V)
540 C$=GR$(39)
550 LOCATE SX,SY:PRINTC$:N=0
560 FORI=0 TO NL-1
570 FORJ=0 TO NC-1
580 LOCATE 34+J,10+I:PRINTGR$(N)
590 N=N+1:NEXT:NEXT:GOTO190
600 DATA 128,64,32,16,8,4,2,1
610 FORI=0TO7:READV(I):NEXT:RETURN
620 '*                                *
630 '*       AFFICHAGE DU MENU        *
640 '*       -----------------        *
650 SHOW0:GET(0,0)-(39,24),DE%(10000)
660 PUT(8,6),MO%(1500)
670 IF INPUT$(1)<>CHR$(32) THEN 670
680 PUT(0,0),DE%(10000):GOTO190
690 '*                                *
700 '*         SAUVEGARDE             *
710 '*         ----------             *
720 SHOW0:GET(0,0)-(39,24),DE%(10000)
730 CLS:INPUT"NOM DU FICHIER : ";NF$
740 IF LEN(NF$)>8 THEN 730
750 OPEN"D",#1,NF$,5
760 FIELD#1,3 AS D$
770 NB=LOF(1):N=1
780 FORI=0 TO (NC*NL)-1
790 FORJ=7 TO 0 STEP-1
800 V$=HEX$(PEEK(AD+(I*8)+J))
810 LSETD$=V$:PUT#1,NB+N:N=N+1
820 NEXT:NEXT:CLOSE#1
830 PRINTCHR$(20):PUT(0,0),DE%(10000)
840 GOTO190
850 '*                                *
860 '*         ATTRIBUTION            *
870 '*         -----------            *
880 SHOW0:GET(0,0)-(39,24),DE%(10000)
890 CLS:LOCATE0,1:PRINT"ATTRIBUTION
900 PRINT"-----------":PRINT
910 PRINT"TAPEZ : [1] POUR DOUBLE HAUTEUR
920 PRINT"        [2] POUR DOUBLE LARGEUR
930 PRINT"        [3] POUR LES DEUX
940 PRINT"        [ESP] POUR REVENIR AU DESSIN
950 K$=INPUT$(1):IF (K$<"1" OR K$>"3") AND K$<>CHR$(32) THEN BEEP:GOTO950
960 IF K$=CHR$(32) THEN PUT(0,0),DE%(10000):ATTRB0,0:GOTO190
970 ON VAL(K$) GOSUB 990,1000,1010
980 GOTO1020
990 AX=0:AY=1:RETURN
1000 AX=1:AY=0:RETURN
1010 AX=1:AY=1:RETURN
1020 CONSOLE9,24:CLS
1030 PX=9+INT((15-NC*(AX+1))/2)
1040 PY=INT((40-NL*(AY+1))/2)
1050 ATTRBAX,AY:N=0:AX=AX+1:AY=AY+1
1060 FORI=0TO NL-1
1070 FORJ=0TO NC-1
1080 LOCATEPX+J*AX,PY+I*AY:PRINTGR$(N);
1090 N=N+1:NEXT:NEXT
1100 CONSOLE0,24:GOTO950
1110 '*                                *
1120 '* AFFICHAGE ECRAN OU IMPRIMANTE *
1130 '* ------------------------------ *
1140 SHOW0:GET(0,0)-(39,24),DE%(10000)
1150 CLS:U$="##"
1160 OPEN"O",#1,AF$
1170 PRINT#1,"    VALEURS EXPRIMEES EN HEXADECIMAL":PRINT#1
1180 FORI=0 TO (NC*NL)-1:PRINT#1,USINGU$;I;:PRINT#1," =";
1190 FORJ=7 TO 1 STEP-1
1200 V$=HEX$(PEEK(AD+(I*8)+J)):IF LEN(V$)<2 THEN V$="0"+V$
1210 PRINT#1,V$;",";:NEXT
1220 V$=HEX$(PEEK(AD+I*8)):IF LEN(V$)<2 THEN V$="0"+V$
1230 PRINT#1,V$:NEXT:CLOSE
1240 PRINT:PRINT"     ESPACE POUR REVENIR AU DESSIN"
1250 K$=INPUT$(1):IF K$<>CHR$(32) THEN BEEP:GOTO1250
1260 PUT(0,0),DE%(10000)
1270 GOTO190
1280 '*********************************
1290 '*    PROGRAMME REALISE PAR      *
1300 '* BORDAS PATRICK LE 28/02/1988  *
1310 '*       SUR THOMSON TO/8        *
1320 '*********************************
```

SUPER CONCOURS TAPEZ 3615 COMIKS

DU JAMAIS VU

MO5 = 5 MO6 = 6 TO7 = 7 TO7/70 = 7+ TO8 = 8 TO9 = 9 TO9+ = 9+

L'Evénement

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
N2532	BOBO	6	K7	140,00F
N2543	BOBO	6 9 9+	DK	190,00F

Les Nouveautés

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
N2B32	LES ATHLÈTES	7+ B	K7	140,00F
N2B43	LES ATHLÈTES	5 6	K7	140,00F
N2854	LES ATHLÈTES	8 9 9+	DK	190,00F

Les Classiques

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
N0254	AFFAIRE SYDNEY	5 6 7+ B 9 9+	K7	145,00F
N0265	AFFAIRE SYDNEY	8 9 9+	DK	199,00F
N029B	AFFAIRE VERA CRUZ	8 9 9+	DK	199,00F
N0043	BIVOUAC	6	K7	145,00F
N0054	BIVOUAC	8 9 9+	DK	199,00F
N2454	BOB MORANE CHEVALERIE	6	K7	199,00F
N2465	BOB MORANE CHEVALERIE	8 9 9+	DK	199,00F
N2332	BOB MORANE JUNGLE	6	K7	199,00F
N2343	BOB MORANE JUNGLE	8 9 9+	DK	199,00F
N2398	BOB MORANE SCIENCE FICTION	6	K7	199,00F
N2409	BOB MORANE SCIENCE FICTION	8 9+	DK	199,00F
N0443	DIEUX DE LA GLISSE	6	K7	145,00F
N0454	DIEUX DE LA GLISSE	8 9+	K7	145,00F
N0465	DIEUX DE LA GLISSE	8 9+	DK	199,00F
N0354	DIEUX DE LA MER	6	K7	145,00F
N0365	DIEUX DE LA MER	8 9 9+	DK	199,00F
N04B7	DIEUX DU STADE I	8 9 9+	DK	199,00F
N0543	DIEUX DU STADE II	8 9 9+	DK	199,00F
B0032	HMS COBRA	B 9 9+	DK	249,00F
B0021	HMS COBRA	5 6	K7	249,00F
N2110	IZNOGOUD	6	K7	159,00F
N2121	IZNOGOUD	8 9 9+	DK	207,00F
N0154	KARATÉ	8 9 9+	DK	199,00F
N0332	LA MINE AUX DIAMANTS	5 6 7+ 8 9	K7	149,00F
N0343	LA MINE AUX DIAMANTS	8 9 9+	DK	199,00F
N0565	LES PASSAGERS DU VENT I	7+ 8	K7	249,00F
N0554	LES PASSAGERS DU VENT I	6	K7	249,00F
N0576	LES PASSAGERS DU VENT I	8 9 9+	DK	249,00F
N0598	LES PASSAGERS DU VENT II	8 9 9+	DK	249,00F
N05B7	LES PASSAGERS DU VENT II	6	K7	249,00F
B0010	LES RIPOUX	8 9 9+	DK	159,00F
B0001	LES RIPOUX	6	K7	116,00F
N0609	MARCHE À L'OMBRE	6	K7	145,00F
N0610	MARCHE À L'OMBRE	8 9 9+	DK	198,00F
B0076	MEURTRES EN SÉRIE	8 9 9+	DK	249,00F
B0065	MEURTRES EN SÉRIE	5 6	K7	249,00F
B0100	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	9	DK	249,00F
B00B7	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	5	K7	249,00F
B0098	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	7+	K7	249,00F
N0654	OK COWBOY	6	K7	149,00F
N0665	OK COWBOY	8 9 9+	DK	199,00F
R1643	OXPHAR	8 9 9+	DK	199,00F
R0045	OXPHAR	5 6	K7	149,00F
N0732	PROHIBITION	8 9+	DK	199,00F
N0710	PROHIBITION	6	K7	149,00F
N0743	SAPHIR	B 9 9+	DK	199,00F
N0721	SAPHIR	5 6 7+ 8 9	K7	149,00F
N079B	SORTILÈGES	9	DK	199,00F
N0821	SUPER ANDROÏDES	8 9 9+	DK	199,00F
N0832	THÈME ASTRAL	9	DK	259,00F
N0854	TNT	B 9 9+	DK	199,00F
N0843	TNT	5 6 7+ 8 9 9+	K7	149,00F
B0930	TURLOGH LE RODEUR	8 9 9+	DK	246,00F
B0929	TURLOGH LE RODEUR	6	K7	246,00F
N0B76	VAMPIRE	B 9 9+	DK	199,00F
N0865	VAMPIRE	5 6 7 8 9	K7	149,00F

Les Educatifs

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
C1001	IL ÉTAIT UNE FOIS	8 9 9+	DK	190,00F
C1000	IL ÉTAIT UNE FOIS	5 6 7+ B 9 9+	K7	150,00F
C0001	SAC À DOS	B 9 9+	DK	290,00F

Les Utilitaires

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
T0003	ASSDESASS	9	DK	300,00F
T0005	COMMERCE 9	9	DK	350,00F
T0002	COMPTA 9	9	DK	350,00F
T0001	PAIE 9	8 9 9+	DK	350,00F
N0943	TELKIT	B 9 9+	DK	259,00F

Affaires exceptionnelles !

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
N0001	1789	6	K7	73,00F
N0010	1789	7+ 8 9 9+	K7	73,00F
N0276	AFFAIRE SYDNEY	7+	QDD	99,00F
N0287	AFFAIRE VERA CRUZ	5 6 7+ B 9 9+	K7	73,00F
N0032	ANDROÏDES	5 7+16K7+	K7	73,00F
N0909	ASSDESASS	5 7+16K7+	K7	73,00F
N0476	DIEUX DU STADE I	5 6 7+16K7+ 8	K7	73,00F
N0498	DIEUX DU STADE I	5 7+16K7+	QDD	99,00F
N0510	DIEUX DU STADE I	5 7+16K7+	5"1/4	99,00F
N0532	DIEUX DU STADE II	7+ 8 9+	K7	73,00F
N0521	DIEUX DU STADE II	5 6	K7	73,00F
N0076	DOSSIER BOERHAAVE	7+ B 9 9+	K7	73,00F
N0065	DOSSIER BOERHAAVE	5 6	K7	73,00F
N0098	DOSSIER BOERHAAVE	7+	QDD	99,00F
N0087	DOSSIER BOERHAAVE	8 9 9+	DK	99,00F
N0110	ENTROPIE	8 9 9+	K7	73,00F
N0109	ENTROPIE	6	K7	73,00F
N0121	ENTROPIE	8 9 9+	DK	73,00F

SUR THOMSON

POUR MIEUX CONNAÎTRE NOS LOGICIELS TAPEZ 3615 COMIKS

ATTENTION, stocks limités !

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
R4043	L'ÉVADÉ DE TAPIOCATRAZ	5 6 7+ 9	K7	73,00F
N0132	FOOTBALL	5 7+	K7	73,00F
N0309	HÉRITAGE II	5 6 7+ 8 9	K7	73,00F
N0310	HÉRITAGE II	B 9 9+	DK	149,00F
N0143	KARATÉ	5 6 7+ 8 9	K7	99,00F
N0165	KARATÉ	5 7+	QDD	99,00F
N0176	KARATÉ	7+ B	QDD	99,00F
N01B7	KARATÉ	5 7+	5"1/4	99,00F
N019B	KIDKIT	5 6	K7	149,00F
N0209	KIDKIT	7+ 8 9	K7	149,00F
N0232	LA GESTE D'ARTILLAC	7+ 9	K7	99,00F
N0221	LA GESTE D'ARTILLAC	7	K7	99,00F
N0243	LA GESTE D'ARTILLAC	9	DK	129,00F
N0387	LAS VEGAS	7+ 9	K7	73,00F
N0376	LAS VEGAS	5 6	K7	73,00F
N0409	LAS VEGAS	5	QDD	99,00F
N0410	LAS VEGAS	7+	QDD	99,00F
N039B	LAS VEGAS	9	DK	99,00F
N0421	LAS VEGAS	5	5"1/4	99,00F
N0432	LAS VEGAS	7+	5"1/4	99,00F
R1020	LE MILLIONNAIRE	5	K7	61,00F
N0621	MANDRAGORE	5	K7	73,00F
N0632	MANDRAGORE	7+	K7	73,00F
N0643	MANDRAGORE	9	DK	129,00F
B0043	MEURTRE À GRANDE VITESSE	5 7+	K7	145,00F
B0112	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	5	QDD	99,00F
B0123	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	7+	QDD	99,00F
N0921	MINICALC	5 7+	K7	73,00F
R0023	MISSION DELTA	5	K7	73,00F
N0698	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	9	DK	129,00F
N06B7	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	7+ 9	K7	99,00F
N0676	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	5	K7	99,00F
N0709	POLITIK POKER	5 7+ 9	K7	51,00F
R6298	QRISP	5 6	K7	73,00F
R7087	REVERSE	5 7+	K7	73,00F
N0809	SORTILÈGES	5	QDD	99,00F
N0810	SORTILÈGES	7+ 8	QDD	99,00F
N0787	SORTILÈGES	7+ 8 9 9+	K7	99,00F
N0765	SORTILÈGES	5 6	K7	99,00F

OFFRE SPÉCIALE !

Attention, offre valable jusqu'au 31/05/88 uniquement.

BOBO
+ LES ATHLÈTES
+ MARCHE À L'OMBRE

soit 9 jeux **pour 289 F** version cassette ou **389 F** version disquette.

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
S2000	OFFRE SPÉCIALE	MO6	K7	289,00F
S2001	OFFRE SPÉCIALE	TOB, TO9, TO9+	D	389,00F

Conditions de vente

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE :

Disponibilité des articles : Tous les articles présentés sur le catalogue en cours sont disponibles dans la limite des stocks.

Livraisons :
- Nos délais sont de l'ordre de 5 jours à réception de la commande, sauf problème d'acheminement.
- Nos prix sont calculés départ entrepôt. Le transport est effectué en votre nom par paquet poste non recommandé.

POUR ACHETER PAR CORRESPONDANCE :

Commandes :
- Choisissez dans votre catalogue.
- Indiquez avec précision, sur ce bon de commande, les titres, références, quantité et prix.
- Effectuez votre paiement par chèque bancaire, postal ou mandat-lettre libellé à l'ordre de MÉDIAVENTURE (espèces et timbres-poste rigoureusement interdits), ou indiquez votre numéro de Carte Bleue, sa date d'expiration et signez.
- Joignez votre titre de paiement à votre bon de commande (sauf Carte Bleue) et adressez le tout dans une enveloppe.

RENSEIGNEMENTS :
- Soit par correspondance en écrivant à : MÉDIAVENTURE 79, rue Hippolyte Kahn 69100 VILLEURBANNE.
- Soit par téléphone de 9 h à 17 h 30 du lundi au vendredi en appelant le 78 03 18 46 – Service VPC.
- 3615 COMIKS.

Cette offre est réservée aux particuliers et à la France Métropolitaine, valable jusqu'au 31/06/88 dans la limite des stocks disponibles.
Prix et frais d'envoi au 31/03/87 susceptibles de variations en fonction des circonstances économiques.
SARL Médiaventure – Capital de 50 000 F
R.C. Lyon B 334183027

Bon de commande à retourner à :

MÉDIAVENTURE
79 rue H. Kahn
69100 VILLEURBANNE

Réf.	Titres	Qté	Prix
	MONTANT		
	+ FRAIS DE PORT		20,00
	TOTAL À PAYER		

MIEUX VOUS CONNAÎTRE

- Avez-vous un minitel ? ☐ oui ☐ non
- Avez-vous un magnétoscope ? ☐ oui ☐ non
- Avez-vous un lecteur de disquette ? ☐ oui ☐ non

Votre âge _____

Aimeriez-vous participer à l'une de nos enquêtes consommateurs ? ☐ oui ☐ non

Si oui, votre numéro de téléphone : ___/___/___/___

NOM : _____
PRÉNOM : _____ ÂGE : _____
ADRESSE : _____
_____ VILLE : _____
_____ CODE POSTAL _____

VOTRE MODE DE PAIEMENT

À LA COMMANDE
1. ☐ MANDAT-LETTRE
2. ☐ CHÈQUE POSTAL
3. ☐ CHÈQUE BANCAIRE
4. ☐ CARTE BLEUE

à l'ordre de MÉDIAVENTURE.

N'oubliez pas d'inscrire son numéro et de signer.

Date d'expiration : ___/19__

Signature :

N'ENVOYEZ JAMAIS DE MANDAT-CARTE 14 18, DE TIMBRES, NI D'ESPÈCES.

Pour les mineurs, signature des parents, obligatoire.

Signature des parents :

ATTENTION : une signature falsifiée ou imitée peut entraîner des poursuites pénales (Art. 150 et suivants du Code Pénal).

NOM DE VOTRE MACHINE ET MODÈLE

THOMSON : MO5 ☐ MO6 ☐ TO7/70 ☐ TOB ☐ TO9 ☐ TO9+ ☐

Autre, précisez le modèle _____

PAC-MAN

Et oui, un grand classique ! Mais après tout c'est toujours aussi amusant de manger les petites pastilles... Ce jeu se déroule sur 20 tableaux et il faut bien sûr dévorer les pastilles sans se faire manger par les fantômes. Votre petit glouton se dirige avec une manette de jeu en port «0». Bon appétit.

Patrick BORDAS

```
10 '=================================
20 '#              PAC-MAN            #
30 '#     (c) BORDAS PATRICK 4/86     #
40 '=================================
50 '
60 '----> RECONSTITUTION CARACTERES
70 '
80 CLEAR,,30:DIMA(15,15)
90 AD=&H9FFF-30*8
100 DATA 967156B24D56AA93,7F434343437F7F00,404040407F7F7F00,0000181818180000,001
83C5A7E5A5A00,00183C5A7E241800
110 DATA 007D381010100808,00F7E64440408080,00F7B69480808080,00FE868280848CFC,080
5050502070F00,8000000004068700,8080808094B6F700,8C8480808286FE00
120 DATA 001E264240402018,001E264240808080,001C2A4141808080,003F342404848487,00C
7261410102 0C0,00FE868280848CFC
130 DATA 0402020242627C00,8080804042261E00,80808041412A1C00,84848404040E1F00,804
0402024263700,8C8480808286FE00
140 FORI=0TO25:READA$:FORJ=0TO7
150 POKEAD+(I*8)+(7-J),VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
160 '
170 '----->AFFICHAGE
180 '
190 TAB=1
200 CLS:SCREEN,7,0
210 BOXF(0,0)-(39,24)GR$(0),10,2
220 BOX(5,3)-(34,19)GR$(0),10,2
230 BOX(6,4)-(33,18)GR$(1),1,9
240 GOSUB1070
250 ATTRB0,0:COLOR5,2
260 LOCATE6,20:PRINTGR$(6)GR$(7)GR$(8)GR$(9)
270 LOCATE6,21:PRINTGR$(10)GR$(11)GR$(12)GR$(13)
280 LOCATE28,20:PRINTGR$(14)GR$(15)GR$(16)GR$(17)GR$(18)GR$(19)
290 LOCATE28,21:PRINTGR$(20)GR$(21)GR$(22)GR$(23)GR$(24)GR$(25)
300 ATTRB1,1:LOCATE13,2:PRINT"PAC-MAN":ATTRB0,0
310 COLOR4,6:LOCATE,21
320 '-----------------------------------
330 '          L E   J E U
340 '-----------------------------------
350 X=19:Y=11:X(1)=0:X(2)=0:X(3)=2:X(4)=2:X(5)=0:X(6)=0:X(7)=-2:X(8)=-2
360 Y(1)=-1:Y(2)=-1:Y(3)=0:Y(4)=0:Y(5)=1:Y(6)=1:Y(7)=0:Y(8)=0:F(1)=0:F(2)=0
370 VI=5:COLOR5,2:ATTRB1,0:LOCATE7,23:PRINTUSING"#";VI:COLOR,14
380 P=0:F=0:Z=0:SC=0:DR=0:FX(1)=7:FY(1)=5:OX(1)=2:FX(2)=31:FY(2)=17:DX(2)=-2:DY(
1)=0:DY(2)=0
390 '
400 '----->DEPLACEMENT DU GLOUTON
410 '
420 D=STICK(0):IF D=0 THEN 420
430 DX=X+X(D):DY=Y+Y(D)
440 C=POINT(DX*8+8,DY*8+4)
450 IF C=0 THEN SC=SC+5:P=P+1:COLOR5,2:LOCATE26,23:PRINTUSING"#####";SC:PLAY"O4A
0T1L12SOSI"
460 IF C=4 THEN 420
470 IF C=-10 OR C=-3 THEN 420
480 IF C=15 THEN SC=SC+20
490 COLOR,14:LOCATEX,Y:PRINT" ":X=DX:Y=DY:COLOR1,14:LOCATEX,Y:PRINTGR$(5)
500 IF P=100 THEN P=0:TAB=TAB+.5:PLAY"O4A1T4L12FASOFAFASOLASIPA":GOSUB1070:GOTO4
20
510 '
520 '----->DEPLACEMENT DES FANTOMES
530 '
540 X1=DX(1):Y1=DY(1):FORI=1TO2
550 DX=SGN(X-FX(I))*2:DY=SGN(Y-FY(I))
560 IF DX<>0 AND (DX=DX(I) OR DX(I)=0) THEN GOSUB960:IF DR=1 THEN DY=0:GOTO660
570 IF DY<>0 AND (DY=DY(I) OR DY(I)=0) THEN GOSUB1000:IF DR=1 THEN DX=0:GOTO660
580 ZX=FX(I)+DX(I):ZY=FY(I)+DY(I)
590 C=POINT(ZX*8+8,ZY*8+4)
600 IF C=4 OR C=-10 OR C=-3 THEN 610 ELSE680
610 IF DX(I)<>0 THEN DX=0:GOTO640
620 DY=0:DX=-2:GOSUB960:IF DR=1 THEN 660
630 DX=2:GOTO 660
640 DY=-1:GOSUB1000:IF DR=1 THEN 660
650 DY=1
660 DX(I)=DX:DY(I)=DY
670 IFZ=1 AND I=2 AND DX(1)=DX(2) AND DY(1)=DY(2) THEN OX(2)=X2:DY(2)=Y2
680 IF F(I)=0 THEN A$=GR$(3) ELSE A$=CHR$(32)
690 LOCATE FX(I),FY(I):COLOR0,14:PRINTA$
700 FX(I)=FX(I)+DX(I):FY(I)=FY(I)+DY(I):P(I)=POINT(FX(I)*8+8,FY(I)*8+4)
710 IFF(I)=15 THEN IF I=2 THEN F(2)=P(1) ELSE P(1)=F(2)
720 LOCATEFX(I),FY(I):COLOR15,14:PRINTOR$(4)
730 IF PX(I)=X AND FY(I)=Y THEN GM=1:I=2
740 NEXT
750 IF GM=1 THEN810
760 IF FX(1)=FX(2) AND FY(1)=FY(2) THEN Z=1:X2=-X1:Y2=-Y1 ELSE Z=0
770 GOTO420
780 '
790 '----->GLOUTON MANGE
800 '
810 VI=VI-1:LOCATE7,23:COLOR5,2:PRINTUSING"#";VI:COLOR,14:FORI=5TO1STEP-1:PLAY"A
0T1L4O"+STR$(I)+"SILASOFAMIREDO":NEXT:PLAY"L96DODO"
820 IF VI=0THEN PLAY"02A0T3L96FAFAL48FAFAL96FA#L48FAFAL4BRE#RE#RET6RE#":END
830 FORI=1TO2
840 IF F(I)=0 THEN A$=GR$(5) ELSE A$=CHR$(32)
850 COLOR0:LOCATEFX(I),FY(1):PRINTA$
860 IF I=1 THEN FX(1)=7:FY(1)=5:DX(1)=0:DY(1)=1
870 IF I=2 THEN FX(2)=31:FY(2)=17:DX(2)=0:DY(2)=-1
880 F(I)=POINT(FX(I)*8+8,FY(1)*8+4)
890 COLOR15:LOCATEFX(I),FY(I):PRINTGR$(4)
900 NEXT
910 X=19:Y=11:LOCATEX,Y:COLOR1:PRINTGR$(5)
920 GM=0:GOTO420
930 '
940 '----->CONTROLE DEPLACEMENT
950 '
960 ZX=FX(I)+DX
970 C=POINT(ZX*8+8,FY(I)*8+4)
980 IF C=4 OR C=-10 OR C=-3 THEN DR=0 ELSE DR=1
990 RETURN
1000 ZY=FY(I)+DY
1010 C=POINT(FX(I)*8+8,ZY*8+4)
1020 IF C=4 OR C=-10 OR C=-3 THEN DR=0 ELSE DR=1
1030 RETURN
1040 '
1050 '----->CHANGEMENT DE TABLEAU
1060 '
1070 IF TAB-INT(TAB)<>0 THEN 1290 ELSE IF TAB=1 THEN RESTORE1340
1080 IF TAB=2 THEN RESTORE1420
1090 IF TAB=3 THEN RESTORE1500
1100 IF TAB=4 THEN RESTORE1580
1110 IF TAB=5 THEN RESTORE1660
1120 IF TAB=6 THEN RESTORE1740
1130 IF TAB=7 THEN RESTORE1820
1140 IF TAB=8 THEN RESTORE1900
1150 IF TAB=9 THEN RESTORE1980
1160 IF TAB=10 THEN RESTORE2060
1170 ATTRB1,0:IF TAB>10.5 THEN 2160
1180 FORI=5TO17
1190 READA$:LOCATE7,I
1200 FORJ=1TO13
1210 IF MID$(A$,J,1)="1" THEN COLOR4,6:PRINTGR$(2); ELSE COLOR0,14:PRINTGR$(3);
1220 A(I-4,J)=VAL(MID$(A$,J,1)):NEXTJ,I
1230 LOCATE19,11:COLOR1:PRINTGR$(5):A(7,7)=2
1240 LOCATE7,5:COLOR15:PRINTGR$(4):LOCATE31,17:PRINTGR$(4)
1250 FX(1)=7:FY(1)=5:DX(1)=2:DY(1)=0
1260 FX(2)=31:FY(2)=17:DX(2)=-2:DY(2)=0
1270 F(1)=0:F(2)=0:X=19:Y=11
1280 RETURN
1290 FORI=5TO17:LOCATE7,I:FORJ=1TO13
1300 IF A(J,I-4)=1 THEN COLOR4,6:PRINTGR$(2); ELSE COLOR 0,14:PRINTGR$(3);
1310 NEXT:NEXT
1320 GOTO1230
1330 '----TABLEAU N01
1340 DATA 0000010000000,0111010111110
1350 DATA 0000010100000,1111010101111
1360 DATA 0000000100000,0111111111110
1370 DATA 0000000000000,0111111111110
1380 DATA 0000010000000,1111010101111
1390 DATA 0000010100000,0111110101110
1400 DATA 0000000100000
1410 '----TABLEAU N02
1420 DATA 0001000100000,0101010101010
1430 DATA 0001010001010,0111011111010
1440 DATA 0000000000010,1111111111110
1450 DATA 0000000000000,0111111111111
1460 DATA 0100000000000,0101111101110
1470 DATA 0101000101000,0101010101010
1480 DATA 0000010001000
1490 '----TABLEAU N03
1500 DATA 0000000100000,0111010101110
1510 DATA 0001010100010,1101010111010
1520 DATA 0000010000000,0111111111111
1530 DATA 0000000000000,1111111111110
1540 DATA 0000000100000,0101110101011
1550 DATA 0100010101000,0111010101110
1560 DATA 0000010000000
1570 '----TABLEAU N04
1580 DATA 0001000100000,0101010101010
1590 DATA 0001010101000,0111010101111
1600 DATA 0000010100000,1111110111110
1610 DATA 0000000000000,0111110111111
1620 DATA 0000010100000,1111010101110
1630 DATA 0001010101000,0101010101010
1640 DATA 0000010001000
1650 '----TABLEAU N05
1660 DATA 0000000001000,0111111101010
1670 DATA 0100000001010,0101111101010
1680 DATA 0101000001010,0101010101010
1690 DATA 0101010101010,0101010101010
1700 DATA 0101000001010,0101011111010
1710 DATA 0101000000010,0101011111110
1720 DATA 0001000000000
1730 '----TABLEAU N06
1740 DATA 0000000000000,0111111111110
1750 DATA 0010001000100,1010101010101
1760 DATA 0000100010000,0111111111110
1770 DATA 0000000000000,0111111111110
1780 DATA 0000100010000,1010101010101
1790 DATA 0010001000100,0111111111110
1800 DATA 0000000000000
1810 '----TABLEAU N07
1820 DATA 0000000000000,0111111111110
1830 DATA 0100000000010,0101111111010
1840 DATA 0001000000010,1101011111110
1850 DATA 0000000000000,0111111101011
1860 DATA 0100000001000,0101111111010
1870 DATA 0100000000010,0111111111110
1880 DATA 0000000000000
1890 '----TABLEAU N08
1900 DATA 0001000000000,0101011111110
1910 DATA 0101000000000,0101101111111
1920 DATA 0000101000000,1110101011110
1930 DATA 0000100010000,0111101010111
1940 DATA 0000001010000,1111111011010
1950 DATA 0000000001010,0111111101010
1960 DATA 0000000001000
1970 '----TABLEAU N09
1980 DATA 0000001000000,0111101011110
1990 DATA 0001001010000,1101011010111
2000 DATA 0001000010000,0101111101110
2010 DATA 0100000000010,0111101111010
2020 DATA 0000100001000,1110101101011
2030 DATA 0000101001000,0111101011110
2040 DATA 0000001000000
2050 '----TABLEAU N010
2060 DATA 0001000001000,0101011101010
2070 DATA 0101000001010,0100010100010
2080 DATA 0111110111110,0100010100010
2090 DATA 0101000001010,0101011101010
2100 DATA 0101000001010,0101111111010
2110 DATA 0100001000010,0111101011110
2120 DATA 0000001000000
2130 '
2140 '----->FIN DE LA PARTIE
2150 '
2160 COLOR1,14:LOCATEX,Y:PRINT" ":X=19:Y=11:DX=0:DY=-1
2170 FORJ=1TO4:RESTORE 2380
2180 FORI=1TO30
2190 GOSUB2340
2200 IF C=-15 OR C=15 THEN 2280
2210 IF DX<>0 THEN 2250
2220 DY=0:DX=-2:GOSUB2340
2230 IF C=-15 OR C=15 THEN 2280
2240 DX=2:GOTO2280
2250 DX=0:DY=-1:GOSUB2340
2260 IF C=-15 OR C=15 THEN 2280
2270 DY=1
2280 LOCATEX,Y:PRINT" "
2290 X=X+DX:Y=Y+DY:LOCATEX,Y:PRINTGR$(5):READA$:PLAYA$
2300 NEXT:NEXT:END
2310 '
2320 '----->SB FIN DE PARTIE
2330 '
2340 C=POINT((X+DX)*8+8,(Y+DY)*8+4)
2350 RETURN
2360 '
2370 '----->NOTES
2380 DATA O3A1T4L18PRE,SO,L9SI,SO,L18RE,SI,SO,L9SI,SO,L18RE,BO,L30SI,SO,RE,L18SO
,L9SI,SO,L18RE,SI,SO,L9SI,BO,L18RE,SI,SO,L9SI,SO,L18RE,RE,L48SO
```

CHAMPIGNON

Un petit jeu très coloré sur MO5 et MO6. Une bonne idée pour les petits, si vous acceptez l'aide qui vous est proposée. et un jeu d'adresse pour les plus grands, sans cette aide. 6 niveaux de difficultés. Le jeu consiste à rattraper une balle à l'aide d'un récipient; mais la balle descend à travers une forêt de champignons. ce qui à pour effet de l'envoyer de gauche à droite sans que l'on puisse prévoir ces mouvements.

LA ROUE DE LA FORTUNE

Voici enfin l'adaptation MO6 du célèbre jeu télévisé «LA ROUE DE LA FORTUNE». Bien sûr ce programme ne retrace que la partie «intellectuelle» du jeu dans la mesure où faire tourner une roue n'est pas d'un grand intérêt. Il vous faut donc trouver le proverbe, titre de film... en essayant successivement des voyelles qui apparaîtront dans la phrase si tel est le cas.
Lorsque vous en avez assez de toujours chercher la même énigme, listez le programme et changez les variables en ligne 100.

A$: le mot ou la phrase
V: le nombre de voyelles
D: la colonne de départ de l'affichage (selon la longueur de l'énigme)
SUJ$: le type d'énigme(film, proverbe...)

Et pendant qu'on y est vous gagnerez des montagnes de $: à moins que vous ne fassiez banqueroute !

David SCHWEYER

```
5 CLEAR ,,1
6 SCREEN 4,6,6
10 DEFGR$(0)=24,60,126,126,126,126,60,24
11 CLS:CIRCLE(40,40),30
12 CIRCLE(40,40),25
13 CIRCLE(40,40),20
14 CIRCLE(40,40),15
15 CIRCLE(40,40),10
16 CIRCLE(40,40),5
20 CIRCLE(280,40),30
21 CIRCLE(280,40),25
22 CIRCLE(280,40),20
23 CIRCLE(280,40),15
24 CIRCLE(280,40),10
25 CIRCLE(280,40),5
50 ATTRB0,1:COLOR1:LOCATE15,2:PRINT"LA ROUE":LOCATE16,4:PRINT"DE LA":LOCATE15,6:
PRINT"FORTUNE":ATTRB0,0:COLOR4
60 FORI=0TOPEEK(8241)+PEEK(24671):Y=RND:NEXTI
100 A$="NUL N'EST PROPHETE EN SON PAYS":V=8:D=4:SUJ$="(PROVERBE)"
120 FOR I=1 TO LEN(A$)
123 H$=MID$(A$,I,1)
125 IFH$=" "THENLOCATEI+D,10:PRINT" ":E=E+1 ELSEIFH$="'"THENLOCATEI+D,10:PRINT"'
":E=E+1 ELSEIFH$="-"THENLOCATEI+D,10:PRINT"-":E=E+1 ELSELOCATEI+D,10:COLOR 0:PRI
NT GR$(0)
140 NEXT
145 LOCATE13,12:COLOR1:PRINTSUJ$:COLOR4
146 PLAY "L24LAFA#LAO5RE"
150 LOCATE0,15:PRINT"VOTRE LETTRE : ";:L$=INPUT$(1):LOCATE15,15:PRINTL$
152 TL$=TL$+L$:FORJ=1TOLEN(TL$)-1:IFL$=MID$(TL$,J,1)THENPLAY"DORE":G=G-500:GOSUB
310:GOTO190
153 NEXTJ
154 IFL$="+" THEN 200
155 IF L$="A"ORL$="E"ORL$="I"ORL$="O"ORL$="U"THENPLAY"DO":GOTO190
160 FOR I=1 TO LEN(A$)
161 X=INT(RND*30+1):LOCATE0,1
165 H$=MID$(A$,I,1)
170 IF L$=H$ THENLOCATEI+D,10:PRINTL$:G=G+500:C=C+1:K=1:PLAY"O5L12SI"
175 GOSUB310
180 NEXT
182 IF X=100ORX=150ORX=200ORX=250ORX=30THENLOCATE9,20:ATTRB0,1:COLOR1,7:PRINT"BONUS
+";X*100;"F":FORI=1TO3:PLAY"O5L12MIMI#FA#SO":NEXTI:G=G+(X*100):PLAY"L50PP":LOCAT
E 9,20:COLOR6,6:PRINT SPC(14):ATTRB0,0:COLOR4,6:LOCATE25,15:PRINT"GAINS=";G:GOTO
185
183 IF X=60RX=110RX=27THENG=0:ATTRB0,1:COLOR7,1:LOCATE12,20:PRINT"BQROUTE":PLAY"
L96O3SOFAMIRE":LOCATE12,20:COLOR6,6:PRINTSPC(7):COLOR4,6:ATTRB0,0:GOSUB310
185 IF K=0 THENPLAY"DO"
186 K=0
190 IF C+V+E=LEN(A$) THEN 200 ELSE GOSUB 300:GOTO 150
200 LOCATE0,18:INPUT"PROPOSITION ? ",P$
210 IF P$<>A$ THENATTRB1,0:COLOR1:PLAY"L50DO":LOCATE7,20:PRINT"NON ! HELAS...":F
ORT=1TO2000:NEXT:CONSOLE18,24:CLS:ATTRB0,0:COLOR4:GOSUB300:GOTO200
220 ATTRB1,1:COLOR5:LOCATE8,20:PRINT"BRAVOOOO !!!)":ATTRB0,0:LOCATED+1,10:PRINTA
$:COLOR4:LOCATE1,22:PRINT"Vous avez gagne pour";G;"F de cadeaux":FOR I=1 TO 3:PL
AY"O5L24DOMISO" :NEXT
230 CONSOLE0,24:END
300 LOCATE15,15:PRINTSPC(3):RETURN
310 IF G<0 THENG=0
320 LOCATE25,15:PRINT"GAINS=";G:RETURN
9990 FOR I=1 TO 3
10000 PLAY"O5L12MIMI#FA#SO"
10001 NEXT I
```

```
0 CLEAR,,7
10 SCREEN 4,7,8:CLS:ATTRB 1,0
100 '
110 '
120 LOCATE 0,4,0:PRINT"CHOISISSEZ DE 1 A 6"
130 LOCATE 0,9:PRINT"VOTRE NIVEAU ";:A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"6" THEN 130 E
LSE COLOR 1:PRINT A$;
140 LOCATE 0,14:COLOR 4:PRINT"ASSISTANCE (O/N) ";:D$=INPUT$(1):IF D$<>"O" AND D$
<>"N" THEN 140 ELSE COLOR 1:PRINT D$;
150 NI=VAL(A$)
160 CLS
170 '
180 '
190 '
200 ' --> Ligne 0
210 DEFGR$(0)=24,60,126,126,255,255,255,126
220 DEFGR$(1)=24,24,24,60,60,60,60,24
230 DEFGR$(2)=24,24,60,60,60,60,24,0
240 DEFGR$(4)=0,0,0,60,102,66,102,126
250 DEFGR$(5)=60,24,36,60,60,60,60,24
260 COLOR 5:LOCATE 19,22:PRINT CHR$(132)
270 LOCATE 19,23:PRINT CHR$(133);
280 '
290 '
300 '
310 FOR L=10 TO 18 STEP 2
320 FOR H=20-L TO L STEP 4
330 LOCATE H*2-1,L-1:COLOR 1:PRINT CHR$(128)
340 LOCATE H*2-1,L:COLOR 2:PRINT CHR$(129)
350 NEXT H
360 NEXT L
370 '
380 '
390 '
400 XJ=10:XJP=1:X=10
410 CG=0:CR=10*NI+5
420 COLOR 1:LOCATE 18,1:PRINT"Essais:";CR
430 COLOR 4
440 '
450 '
460 '
470 FOR Y=5 TO 9
480 LOCATE 19,Y-2:PRINT " "
490 LOCATE 19,Y-1:PRINT CHR$(130)
500 GOSUB 1150
510 NEXT Y
520 X=10
530 Y=9
540 FOR C=1 TO 5
550 GOSUB 1020
560 NEXT C
570 '
580 '
590 '
600 FOR C=19 TO 22
610 GOSUB 1150
620 IF D$="O" THEN GOSUB 1280
630 LOCATE X*2-1,C-2:PRINT" "
640 LOCATE X*2-1,C-1:PRINT CHR$(130)
650 NEXT C
660 LOCATE X*2-1,21:PRINT" "
670 '
680 '
690 '
700 IF XJ=X THEN CG=CG+1:PLAY"L2DOREMIPASOLASI"
710 CR=CR-1
720 COLOR 1:LOCATE 18,1:PRINT"Essais:";CR
730 '
740 '
750 '
760 IF CR>0 THEN 850
770 BEEP
780 BEEP
790 CLS
800 LOCATE 1,9:PRINT "TEMPS DE JEU ECOULE"
810 LOCATE 1,14:PRINT CG;"DANS LE POT!"
820 LOCATE 1,19:PRINT "TAPER 'ESPACE'"
830 IF INKEY$<>" " THEN COLOR,,1:GOTO 820
840 GOTO 10
850 IF CG<>(10*NI) THEN 980
860 '
870 '
880 '
890 COLOR 0:LOCATE XJ*2-1,20:PRINT CHR$(128)
900 COLOR 1:LOCATE XJ*2-1,21:PRINT CHR$(129)
910 FOR I=1 TO 20
920 BEEP
930 NEXT I
940 LOCATE 1,1:PRINT "BRAVO;SCORE";CR*NI*10;"
950 LOCATE 1,3:PRINT"TAPER 'ESPACE'"
960 IF INKEY$<>" " THEN COLOR,,1:GOTO 950
970 GOTO 10
980 GOTO 470
990 '
1000 '
1010 '
1020 D=1-2*INT(RND*2)
1030 FOR M=1 TO 4 STEP 2
1040 LOCATE X*2-1,Y-1:PRINT" "
1050 X=X+D:IF X=0 THEN X=1
1060 Y=Y+1:IF X=20 THEN X=19
1070 LOCATE X*2-1,Y-1:PRINT CHR$(130)
1080 PLAY"T1L505DO"
1090 GOSUB 1150
1100 NEXT M
1110 RETURN
1120 '
1130 '
1140 '
1150 XJP=XJ
1160 COLOR 5:A$=INKEY$
1170 XJ=XJ+(A$=CHR$(8))-(A$=CHR$(9)):IF XJ<2 THEN XJ=2 ELSE IF XJ>19 THEN XJ=19
1180 IF XJ=XJP THEN FOR T=1 TO 30/NI:NEXT T:COLOR 4:GOTO 1230
1190 LOCATE XJP*2-1,22:PRINT" "
1200 LOCATE XJP*2-1,23:PRINT" "
1210 LOCATE XJ*2-1,22:PRINT CHR$(132)
1220 LOCATE XJ*2-1,23:PRINT CHR$(133);
1230 COLOR 4
1240 RETURN
1250 '
1260 '
1270 '
1280 XJP=XJ
1290 IF XJ<X THEN XJ=XJ+1
1300 IF XJ>X THEN XJ=XJ-1
1310 COLOR 5
1320 IF XJP<>XJ THEN BEEP:GOSUB 1190
1330 COLOR 4
1340 RETURN
```

JACK-POT

Un grand classique que vous avez été nombreux à programmer: la traditionnelle machine à sous. Vous misez, tirez la poignée et c'est parti. Vous avez la possibilité de ne relancer que certaines des 3 roues afin de réaliser l'une des combinaisons gagnantes. Et si vous accrochez et que vos réserves fondent à vue d'oeil, n'oubliez pas que ce n'est qu'un jeu.

```
0 CLEAR,,88
10 DNR=RND:IF INKEY$="" THEN 10
11 DEFGR$(84)=255,254,252,248,240,224,192,128
12 DEFGR$(85)=255,127,63,31,15,7,3,1
13 DEFGR$(86)=1,3,7,15,31,63,127,255
14 DEFGR$(87)=128,192,224,240,248,252,254,255
20 DEFGR$(0)=0,0,0,0,1,2,4,8
30 DEFGR$(1)=1,7,26,100,132,8,8,8
40 DEFGR$(2)=56,109,253,253,253,121,16,0
50 DEFGR$(3)=240,216,252,252,252,252,248,112
60 DEFGR$(4)=32,32,112,112,120,124,124,127
70 DEFGR$(5)=127,63,63,31,15,7,1,0
80 DEFGR$(6)=0,192,224,240,252,254,254,28
90 DEFGR$(7)=3,7,31,63,63,127,127,255
100 DEFGR$(8)=192,224,252,252,218,239,217,255
110 DEFGR$(9)=255,255,255,127,63,63,15,1
120 DEFGR$(10)=255,255,255,254,254,252,240,224
130 DEFGR$(11)=0,1,3,15,31,31,63,63
140 DEFGR$(12)=114,255,254,252,254,254,254,252
150 DEFGR$(13)=127,127,127,127,127,43,126,24
160 DEFGR$(14)=252,248,240,240,224,128,0,0
170 ' ---PROGRAMME---
180 SCREEN 3,4,4:CLS:COLOR 3,1
190 LOCATE 9,0:PRINT"--------------"
200 LOCATE 9,1:PRINT"**************"
210 LOCATE 7,2:PRINT"                "
220 LOCATE 7,3:PRINT" ";:ATTRB 1,0:PRINT"JACK POT";:ATTRB 0,0:PRINT " "
230 LOCATE 7,4:PRINT"                "
240 BOXF(0,5)-(33,18)".",3,1
250 GOTO 310
260 BOXF(2,7)-(7,11)" "
270 BOXF(10,7)-(15,11)" "
280 BOXF(18,7)-(23,11)" "
290 BOXF(26,7)-(31,11)" "
300 RETURN
310 COLOR 3,4:GOSUB 260
320 CONSOLE 19,24
330 CR=10
340 COLOR 3,4
350 LOCATE 36,5:PRINT CHR$(214);CHR$(127);CHR$(215)
360 LOCATE 36,6:PRINT CHR$(127);CHR$(127);CHR$(127)
370 LOCATE 36,7:PRINT CHR$(213);CHR$(127);CHR$(212)
380 LINE(37,8)-(37,14)CHR$(127),3,4
390 LOCATE 36,15:PRINT CHR$(214);CHR$(127)
400 LOCATE 34,16:PRINT CHR$(127);CHR$(127);CHR$(127);CHR$(212)
410 GOSUB 970
420 G(4)=0:G(1)=0:G(2)=0:G(3)=0
430 H(4)=0:H(1)=0:H(2)=0:H(3)=0
440 COLOR 3,4:LOCATE 3,15:PRINT"HOLD"
450 LOCATE 11,15:PRINT"HOLD"
460 LOCATE 19,15:PRINT"HOLD"
470 LOCATE 27,15:PRINT"HOLD"
480 COLOR 7,4:LOCATE 0,19:PRINT "CREDIT DISPONIBLE:";CR;"$"
490 PRINT:INPUT "VOTRE MISE SVP :",M:IF M>CR OR M=0 THEN 490
500 CLS
510 CR=CR-M
520 PRINT"VOTRE CREDIT:";CR;"$"
530 PRINT:PRINT"ATTENTION":A$=INPUT$(1)
540 PLAY"O5A1L96DOA0"
550 G=0:GOSUB 970
560 PLAY"A1L1005SILASOFAMIREDO04SILASOFAMIREDO03SILASOFAMIREDO02SILASOFAMIREDOAC
L24"
570 COLOR 7,4:CLS:PRINT"QUE GARDEZ-VOUS ?"
580 PRINT"....1.......2.......3.......4....."
590 FOR I=1 TO 3
600 A$=INPUT$(1)
610 IF ASC(A$)=13 THEN I=4:GOTO 640
615 G=VAL(A$)
620 G(G)=1:LOCATE G*8-5,15:COLOR4,3:PRINT"HOLD":COLOR 7,4
630 NEXT I
640 GOSUB 970
650 IF H(1)=5 OR H(2)=5 OR H(3)=5 OR H(4)=5 THEN 750
660 FOR I=1 TO 4
670 X=0:Y=0
680 FOR J=1 TO 4
690 IF H(I)=H(J) THEN X=X+1
700 NEXT J
710 IF X>2 THEN Y=1+H(I):I=5
720 NEXT I
730 IF X<3 THEN 750
740 G=M*X*Y
750 CLS:COLOR 7,4:CR=CR+G
760 IF G=0 THEN PRINT"PERDU!":GOTO 780
770 PRINT"BRAVO!  VOUS AVEZ GAGNE:";G;"$!"
780 IF CR=0 THEN PRINT:PRINT"PARTIE TERMINEE":GOTO 330
790 PRINT:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE..."
800 A$=INPUT$(1):CLS:GOTO 420
965 END
970 ' ROUE
980 COLOR 3,5:GOSUB 260:COLOR 3,4
990 FOR I=1 TO 4:LOCATE 0,0,0
995 BOXF(I*8-6,7)-(I*8-1,11)" "
1000 IF G(I)=1 THEN H=H(I):GOTO 1030
1010 H=INT(RND*6)
1020 PLAY"O5L12SI"
1030 IF H=0 THEN LOCATE I*8-4,8:PRINT GR$(0)GR$(1):LOCATE I*8-4,9:PRINT GR$(2)GR
$(3)
1040 IF H=1 THEN LOCATE I*8-4,8:PRINT GR$(4)" ":LOCATE I*8-4,9:PRINT GR$(5)GR$(6
)
1050 IF H=2 THEN LOCATE I*8-4,8:PRINT GR$(7)GR$(8):LOCATE I*8-4,9:PRINT GR$(9)GR
$(10)
1060 IF H=3 THEN LOCATE I*8-4,8:PRINT GR$(11)GR$(12):LOCATE I*8-4,9:PRINT GR$(13
)GR$(14)
1070 IF H=4 THEN ATTRB 0,1:LOCATE I*8-5,9:PRINT"BAR"
1080 IF H=5 THEN ATTRB 0,1:LOCATE I*8-5,9:PRINT"LOST"
1090 H(I)=H:ATTRB 0,0
1100 NEXT I
1110 RETURN
```

SUPER CLAVIER

Apres les publications de 'SUPER-CLAVIER' pour TO9 ancienne version dans TEO No 7, page 68, et du programme rectifie pour TO9 'modifie' (TEO No 13, page 16), voici la nouvelle version pour TO8.

Le programme contient un chargeur hexadecimal destine a implanter en memoire la routine SUPER-CLAVIER 16 octets par 16 octets.

STRUCTURE DU PROGRAMME BASIC:
---

ligne 20: Reservation memoire dans la zone RAM non-commutable du TO8, de &H9800 a &H9FFF
lignes 30 a 80: Implantation memoire des codes hexa. contenus dans les datas des lignes 10000 a 10070
ligne 75: Teste si une erreur de datas a ete commise dans la frappe des lignes 10000 a 10070. Si c'est le cas, le programme affichera: 'ERREUR DE DATA EN LIGNE: XXXX
---> CHECKSUM: nnnn'
et listera a l'ecran la ligne erronee pour correction.
ligne 90: Lancement de la routine SUPER-CLAVIER apres implantation des codes.
ligne 100: Positionnement curseur et suppression du programme chargeur.
lignes 10000 a 10070: Liste des codes hexa. de la routine SUPER-CLAVIER, rangés par groupes de 16 octets accoles, suivis du CHECKSUM (somme de controle utilisee dans la detection des erreurs de saisie)

IMPLANTATION DE LA ROUTINE:

Si une adresse d'implantation differente est choisie par l'utilisateur, il faudra remplacer l'adresse &H9810 en ligne 60 du programme basic par:

POKE <Nouvelle adresse> + C * 16 + 8, ...

et modifier l'adresse du CLEAR en ligne 20.

SAUVEGARDE DU PROGRAMME:

Avant execution: SAVE "SUPERCLA.BAS"

Ou apres execution: SAVEM "SUPERCLA.BIN",&H9800,&H9C73,&H9953

SAUVEGARDE D'UNE CONFIGURATION PARTICULIERE DU CLAVIER:

Comme pour la version de SUPER-CLAVIER pour TO9 (TEO No 7, page 69), il est toujours possible de sauvegarder la configuration actuelle des touches F6/F9 en faisant:

SAVEM "nom clavier",&H9800,&H9FFE,0
(si l'implantation est faite en &H9800)

Pour rappeler cette configuration ulterieurement, on pourra utiliser le 'lanceur BASIC' publie dans TEO No 7, page 70 ou dans TEO No 13, page 16 en precisant le nom du nouveau clavier choisi.

EXPLICATION DES MODIFICATIONS:

Pour toutes les modifications qui suivent, se reporter au listing hexa TO9 publie dans TEO No 7, page 70.

1 - * Dans le code-source:

. Remplacer le vecteur RAM de test clavier du TO9 par celui du TO8, soit:

GETCLV EQU BFCB9 a remplacer par GETCLV EQU BFF92

. Remplacer LDD #$FCB9 par LDD #BFF92 (Adresses $9861 a $9863)

* Ou dans le listing hexadecimal (code-objet):

. A l'adresse $981E ---> FC par FF
$981F ---> B9 par 92
$9862 ---> FC par FF
$9863 ---> B9 par 92

2 - Modifier entierement la table de correspondance 'touches/mots-cles' de l'adresse $9BD3 a l'adresse $9C72.

En effet,la table des mots-cles sur TO8 est organisee de maniere totalement differente par rapport a celle du TO9 1ere version.

Pour modifier la table de correspondance de SUPER-CLAVIER, il faut savoir que chaque mot-cle du BASIC 512 du TO8 est range dans une table en memoire, et qu'il correspond a un offset code sur un octet (utilise par l'interpreteur BASIC pour le retrouver plus facilement).

Les octets des adresses $9B03 a $9C72 de SUPER-CLAVIER representent chacun un mot-cle du basic TO8. Ils participent aux affectations affichees dans les menus deroulants des touches F1 a F5, et sont ranges dans cet ordre.

On peut modifier les affectations d'origine des menus F1 a F5 en changeant ces codes (valeur comprise entre &H0F et &HC8), selon les indications de la table suivante:

0F	END	2E	PSET	4D	SPC(	6C	PUT	BB	FRE	AA	CSRLIN
10	FOR	2F	MOTOR	4E	USING	6D	GET	BC	SQR	AB	POINT
11	NEXT	30	SKIPF	4F	USR	6E	VERIFY	BD	LOG	AC	SCREEN
12	DATA	31	EXEC	50	ERL	6F	DEVICE	BE	EXP	AD	POS
13	DIM	32	BEEP	51	ERR	70	DIR	BF	COS	AE	PTRIG
14	READ	33	COLOR	52	OFF	71	FILES	90	SIN	AF	DSKF
15	LET	34	LINE	53	THEN	72	WRITE	91	TAN	B0	CVI
16	GO	35	BOX	54	NOT	73	UNLOAD	92	PEEK	B1	CVS
17	RUN	36	UNMASK	55	STEP	74	BACKUP	93	LEN	B2	CVD
18	IF	37	ATTRB	56	+	75	COPY	94	STR$	B3	MKI$
19	RESTORE	38	DEF	57	-	76	CIRCLE	95	VAL	B4	MKS$
1A	RETURN	39	POKE	58	*	77	PAINT	96	ASC	B5	MKD$
1B	REM	3A	PRINT	59	/	78	RESET	97	CHR$	B6	LOC
1C	'	3B	CONT	5A	^	79	RENUM	98	EOF	B7	LOF
1D	STOP	3C	LIST	5B	AND	7A	SWAP	99	CINT	B8	SPACE$
1E	ELSE	3D	CLEAR	5C	OR	7B	*	9A	CSNG	B9	STRING$
1F	TRON	3E	INTERVAL	5D	XOR	7C	WINDOW	9B	COBL	BA	OSKI$
20	TROFF	3F	KEY	5E	EQV	7D	PATTERN	9C	FIX	BB	FKEY$
21	DEFSTR	40	NEW	5F	IMP	7E	DO	9D	HEX$	BC	MIN(
22	DEFINT	41	SAVE	60	MOD	7F	LOOP	9E	OCT$	BD	MAX(
23	DEFSNG	42	LOAD	61	@	80	EXIT	9F	STICK	BE	ATN
24	DEFDBL	43	MERGE	62	>	81	INMOUSE	A0	STRIG	BF	CRUNCH$
25	ON	44	OPEN	63	=	82	MOUSE	A1	GR$	C0	MTRIG
26	WAIT	45	CLOSE	64	<	83	CHAIN	A2	LEFT$	C1	EVAL
27	ERROR	46	INPEN	65	DSKINI	84	COMMON	A3	RIGHT$	C2	PALETTE
28	RESUME	47	PEN	66	DSKO$	85	SEARCH	A4	MID$	C3	BANK
29	AUTO	48	PLAY	67	KILL	86	FWD	A5	INSTR	C4	HEAD
2A	DELETE	49	TAB(	68	NAME	87	TURTLE	A6	VARPTR	C5	ROT
2B	LOCATE	4A	TO	69	FIELD	88	SNG	A7	RND	C6	SHOW
2C	CLS	4B	SUB	6A	LSET	89	INT	A8	INKEY$	C7	ZOOM
2D	CONSOLE	4C	FN	6B	RSET	8A	ABS	A9	INPUT	C8	TRACE

```
1 ' ***********************************
    *                                 *
    *          SUPER-CLAVIER          *
    *          -------------          *
    *              T 0 8              *
    *              -----              *
2 ' ***********************************
3 '
4 ' -----------------------------------
      Sauvegarde avant execution:
          SAVE "SUPERCLA.BAS"
5 '
6 '          Ou apres execution:
      SAVEM"SUPERCLA.BIN",&H9800,&H9C73,&H9953
      ----------------------------------------
7 '
8 ' CHARGEUR HEXA & LANCEUR:
9 '
20 CLEAR,,,&H97FF
30 FOR C=0 TO 70
40 CTOT=0:READ A$,CTRL
50 FOR B=0 TO 15
60 POKE &H9810+C*16+B,VAL("&H"+MID$(A$,1+B*2,2))
:CTOT=CTOT+VAL("&H"+MID$(A$,1+B* 2,2))
70 NEXT B
75 IF CTOT<>CTRL THEN PRINT"ERREUR DE DATA EN
LIGNE :";10000+C;"-->CHECKSUM:";CT
OT:POKE&H6C38,(10000+C)@256:POKE&H6C39,(10000+C)
   MOD256:LIST.:STOP
80 NEXT C
90 EXEC &H9953
100 LOCATE 0,7:NEW
10000 DATA 31312920CD2058249CF39FFE31BDFF92,1983
10001 DATA 34731A50318CDDC190252CC19822286D,1629
10002 DATA 3E1026011BC40F6D3D2704E13F260263,995
10003 DATA 3DE73F6D3D270617013F160103338D02,877
10004 DATA 7E17017C1600F96D3D2616C106102600,1028
10005 DATA F0CCFF92FD600A338D02861701621600,1676
10006 DATA DFC19927306D3E26596DA42711C14010,1556
10007 DATA 2500CEC41F17016C1701A11600C2C10D,1209
10008 DATA 102600BC338D03291701351700EB8601,948
10009 DATA A7A41600ABA63F8105102500A3633E6D,1373
10010 DATA 3E27126F8D02AC338D027B1701128601,1039
10011 DATA A7A416008B338D02F81701041700BA16,1193
10012 DATA 007E6D8D028D261B5D102B0073C14010,1124
10013 DATA 25006DC45FE78D027A338D02651700E0,1475
10014 DATA 16005DA6A4C1012716C10D262D17013B,1072
10015 DATA 6DA4260B633E338D025F1700C320416F,1198
10016 DATA 8D0250338D02AA1700B617006C338D02,1117
10017 DATA 151700AC8601A7A42026C10826088101,1129
10018 DATA 271E6AA4201BC1092608811122126CA4,1116
10019 DATA 200FC120250A81112206E7A66CA42001,1207
10020 DATA 5F35F3318DFEAD338DFEC2FF600A8601,2144
10021 DATA A7A46F3D6F3E6D3C2618338D0305C681,1434
10022 DATA 86A0A7C05A26FB335FEFA814CC9FFEED,2459
10023 DATA A816338D01498D4839C631EB3FE78D01,1644
10024 DATA 97B6601BF660203406338D01778D4A4F,1494
10025 DATA 340234023402C61BBDE803C65CBDE803,1525
10026 DATA 3504CB40BDE803C61BBDE803C65CBDE8,2108
10027 DATA 0335048D2F8D6535024C812026D2200A,1072
10028 DATA B6601BF6602034068D0F3506B7601BF7,1505
10029 DATA 6020338D01EA8D0139E6C05D2705BDE8,1734
10030 DATA 0320F6393404A63F8104230486FBAB3F,1414
10031 DATA C6203D1F0135043AA63F810423081F10,890
10032 DATA 338D025F200B338D01B91F10E6CBCE27,1435
10033 DATA E95D2707A6C02AFC5A26F939E6C02B05,1928
10034 DATA BDE80320F7C47FBDE803396AA46DA426,2088
10035 DATA 068620A7216CA4E68D0118C41F8DA534,1625
10036 DATA 405F5CA6C02AFBEFA812E7A818E6A4E0,2368
10037 DATA A818E7A8182736ECA814A3A812C30001,1677
10038 DATA 1F01E6A8182B261DE3A81410A3A81623,1383
10039 DATA 0535406FA439EEA814E6A818A6C4A7C5,2028
10040 DATA A6C2301F26F81DE3A814EDA814354034,1763
10041 DATA 20E6A05A2707A6A0A7C05A26F9A6A48A,2088
10042 DATA 80A7C03520E6A8182A1450342031C5A6,1632
10043 DATA A0A7C0301F26F83520335FEFA814391F,1630
10044 DATA 20201F10160C1F404C1B5C5355504552,834
10045 DATA 2D434C41564945521B5C1F20211F1214,847
10046 DATA 001F20201F10160C1F404C1B5C434C41,674
10047 DATA 56494552204E4F524D414C1B5C1F2020,1013
10048 DATA 1F1214001F20201F10160C1F404E1B5C,537
10049 DATA 544F5543484520463 11B5C1F4140201F,949
10050 DATA 20271F1214001F3030181B431B514146,628
10051 DATA 464543544154494F4E204F5556455254,1186
10052 DATA 45001F4057535552204C4120544F5543,1021
10053 DATA 484520201B461B54001F20201F10161B,604
10054 DATA 441B560C1F41451B431B51504C555320,916
10055 DATA 415353455A20444520504C4143452044,1048
10056 DATA 4953504F4E49424C451F43461B421B50,1045
10057 DATA 5072657373657220737572206C612074,1503
10058 DATA 6F75636865201B401B53454E54524545,1216
10059 DATA 001F20201F12141B2320441B23205600,506
10060 DATA 090800AC37C33D121E10164AA9893F2B,1072
10061 DATA 8211253A1A1455534EA64B2848192422,982
10062 DATA 23212D2C96B89738C1BBA19DA8A5B9A2,2076
10063 DATA A4409E928CA394494F95265077BFBC93,2047
10064 DATA BD8E4D768A35331327868DC481469F34,1707
10065 DATA C0AE52472EC5C68736C87C517DC79B99,2186
10066 DATA 9AADAA5BBE32847E80696D5C3E5FA07F,1964
10067 DATA 6054446C5E787A91908F725DAB456A15,1698
10068 DATA 6B0F1B3C29743B2A317170AF656F6742,1297
10069 DATA 436820397917411F736E8BA7C2758583,1606
10070 DATA 889C1DA0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0,2401
```

REQUIEM POUR LES PIRATES

Cette rubrique sera animée par A.AKKAL, diplômé de la faculté de droit de Lyon, enseignant en droit des affaires, co-fondateur d'Horizon PME, cabinet de conseils en entreprise. Dans chaque numéro il traitera des dernières décisions juridiques se rapportant à l'informatique.
Les sujets abordés dépendront de l'actualité; mais aussi des questions que vous voudrez bien nous soumettre.
Il va de soi que les problèmes de divorce ne seront pas traités dans ces colonnes...

L'informatique est une donnée relativement nouvelle pour les praticiens du Droit. Il a fallu que l'ensemble des professionnels s'adapte afin de domestiquer cet outil fantastique qu'est l'ordinateur.
Le Droit en tant qu'outil de normalisation des relations économiques et sociales a du également le prendre en compte, c'est en effet la Jurisprudence qui la première a été amenée à se pencher sur le problème ; suivie par le Législateur, lorsque son intervention devint nécessaire, par la grande Loi du 30/07/85.

Le marché informatique est le marché le plus remuant par nature et parfois par l'effet de procès retentissants en matière de «piratage» par exemple.
On doit souligner d'ores et déjà l'importance du «Software» car en termes économiques, il représente non seulement des sommes colossales mais également la clef de voûte de notre avenir car il est urgent et actuel en cette période électorale de «mobiliser l'intelligence de l'entreprise» (1) car c'est en effet par l'entreprise et par la recherche notamment informatique que nous pourrons sereinement envisager de sortir d'une crise qui dure.
D'après certaines estimations assez précises, la dépense française globale en matière de logiciels et de formation au produit sera voisin des 120 milliards de Francs à l'horizon 1990; la dépense mondiale quant à elle dépasserait allègrement les 55 milliards de Dollars (2).

I- LES SALARIES ET LA CREATION INFORMATIQUE

Souvent dans le cadre de leurs activités professionnelles les salariés sont amenés à réaliser des programmes informatiques pour le compte de leur employeur. Le problème qui se pose alors est de déterminer **qui est le propriétaire de l'oeuvre.**

La Loi du 03/07/85 semble avoir résolu le problème, mais nous devons constater que l'interprétation de ce texte laisse subsister quelques doutes ou incertitudes.
L'article 45 de cette Loi dispose que «Sauf stipulation contraire, le logiciel créé par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions appartient à l'employeur auquel sont liés tous les droits reconnus aux auteurs... Les dispositions du 1er alinea sont également applicables aux agents de l'Etat, des collectivités publiques et des établissements publics à caractère admnistratif.

La loi de 1985 crée une présomption d'attribution de la création informatique au profit de l'employeur; en fonction de cette présomption, le risque d'une démobilisation ou de fraudes

1) H.SERIEYX «Mobiliser l'intelligence de l'entreprise» 1982
2) J.SAINT GEOURS «Investir dans l'intelligence» Le MONDE 23 avril 1985

des salariés est réel et il ne faut pas le sous-estimer.

Ce grave problème de «propriété» peut être réglé par anticipation soit dans le cadre du contrat de travail soit dans le cadre d'un accord postérieur au contrat de travail.

La présomption d'attribution de l'oeuvre au profit de l'employeur est automatique en l'absence de dispositions spéciales du contrat ou de l'accord de travail postérieur lorsque certaines conditions sont réunies.

En effet, lorsque l'employeur revendique comme sienne la création d'un ou plusieurs de ses salariés, il devra tout de même démontrer que l'oeuvre a été créée pendant les heures de travail et avec les moyens notamment techniques de l'entreprise. Une telle preuve est toujours difficile à apporter devant les Tribunaux.

Lorsque, le salarié prend des garanties pour éviter que des ambiguïtés existent ou subsistent concernant la conception de son logiciel, il en est alors le seul proprietaire et pourra conserver son activité pour son seul avantage.

Les deux garanties premières dont doivent s'entourer le salarié de droit privé, l'enseignant et tous les salariés soumis au statut de la fonction publique sont de ne pas travailler pour leur compte pendant les heures de travail qui sont normalement dues à l'employeur, et surtout ne pas travailler avec le matériel au sens large que l'entreprise possède.

On pourrait discuter presque indéfiniment à propos de la fourniture de moyens intellectuels au salarié par l'entreprise pour le compte de laquelle il travaille.
En effet, un salarié généralement embauché par une entreprise va accomplir une mission précise et déterminée dans le domaine informatique, et lorsqu'il décide de créer son propre logiciel, il va tout naturellement se tourner vers le domaine dans lequel il travaille habituellement, on pourrait alors dire que le salarié va indirectement ou directement tirer profit de l'investissement financier et intellectuel de l'entreprise.
Nous savons que la contrepartie de l'investissement consiste en l'obtention de profits, le salarié vient alors se positionner comme **concurrent** potentiel de l'entreprise pour laquelle il est tenu de travailler, on pourrait alors songer à une concurrence déloyale.

Cette solution semble peu réaliste et d'une sévérité particulièrement mal venue alors qu'il est question de stimuler l'activité inventive des salariés qui doit en définitive profiter aux entreprises.

Une réponse du Ministre de la Culture et de la Communication publiée au Journal Officiel Débats de l'Assemblée Nationale sous le numéro 28470 en date du 26 /10 /87 devait régler le problème de l'interprétation de l'article 45 de la Loi de 85 , or cette réponse pose le principe d'une attribution automatique et systématique de la création du logiciel à l'employeur.

On se trouve ainsi face à une réponse dont l'esprit et la lettre contredisent la Loi en insérant des dispositions plus sévères. La position de la Doctrine sur ce point est conforme à celle de la Jurisprudence et semble plus souple et plus favorable au salarié, car elle ne retient pas le caractère automatique de l'attribution du logiciel à l'employeur.

II – LA PROTECTION DES DROITS DE L'AUTEUR

La loi du 11 mars 1975 a posé les principes de la protection de la propriété littéraire et artistique en donnant une définition des droits de l'auteur d'une «oeuvre de l'esprit». L'article 1er de la loi du 11 mars 1957 dispose que : «L'auteur d'une oeuvre de l'esprit jouit sur cette oeuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. Ce droit

comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral, ainsi que des attributs d'ordre patrimonial qui sont déterminés par la présente loi.»

La loi du 11 mars dans son article 3 établit une liste d'activités intellectuelles et artistiques méritant la protection spéciale par le droit d'auteur. Cette liste a été complétée par l'ancien ministre de la culture, monsieur Jack LANG, dans le cadre de la loi du 3/7/85, on peut aujourd'hui rappeler que les logiciels sont de véritables **oeuvres de l'esprit.** La loi a du évoluer car les mentalités et les techniques ont connu un essor sans précédent.

La jurisprudence assimilant de façon dominante le logiciel à une oeuvre de l'esprit, au sens strict, a été consacrée par la loi Lang.

On peut à ce propos citer une décision de la cour d'appel de Paris le 2/11/82 (Expertiser 1982 n°46 p.243) Gazette du Palais 3/04/83, p.13 note Bonneau :

«L'élaboration d'un programme d'application d'ordinateur est une oeuvre de l'esprit originale dans sa composition et son expression allant au-delà d'une simple logique automatique et contraignante...»
Le demandeur, c'est-à-dire l'auteur, est fondé à se prévaloir de la protection du droit d'auteur.
Le Tribunal de Grande Instance de Paris dans un procès opposant Apple à Seginex le 21/09/83, a apporté une contribution sans égale à l'assimilation du logiciel à une oeuvre de l'esprit.
«Si les programmes d'ordinateurs ne sont pas immédiatement perceptibles par les sens de tout un chacun comme le sont les oeuvres littéraires ou plastiques, ils sont néanmoins accessibles et intelligibles grâce à leur transcription sur divers supports matériels tels que les listings, les écrans ou les enregistrements magnétiques; que si, à l'évidence, leur lecture n'est pas à la portée de tous et requiert une technique certaine, cette seule particularité n'est pas de nature à exclure de la catégorie des oeuvres de l'esprit, pas plus que n'en sont exclues, par exemple, les compositions musicales qui sont, elles aussi exprimées en un langage codé et complexe dont la compréhension immédiate suppose une éducation spécialisée, que d'ailleurs les programmes d'ordinateurs deviennent intelligibles par le truchement d'un instrument, l'ordinateur, qui en révèle les possibilités aux non initiés, comme la voix ou tout instrument mécanique de musique révèle le contenu des partitions musicales.
Qu'ensuite l'apport personnel du créateur de programmes d'ordinateurs est déterminant dans le résultat obtenu, comme peut l'être celui du compositeur de musique.»

La jurisprudence et la loi assimilent donc sans aucune contestation le logiciel à une oeuvre de l'esprit. Mais il arrive parfois que les informaticiens et les éditeurs informatiques protègent leurs créations ; les utilisateurs sont donc amenés à méconnaître ces protections.

L'art 41.°2 de la loi du 11 mars 1957 dispose que : «Lorsque l'oeuvre a été divulguée, l'auteur ne peut interdire: les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, à l'exception des copies des oeuvres d'art destinées à des fins identiques à celles pour lesquelles l'oeuvre originale a été crée.

Actuellement la copie d'un programme informatique destiné à un usage personnel et privé, comme une sauvegarde du logiciel, est autorisée. **Par contre si la copie est destinée à un usage commercial, si elle est destinée à une utilisation collective dans le cadre d'un club informatique, d'une association ou même d'une Université, les pirates s'exposent aux peines prévues par l'article 422 du code pénal,** soit une amende de 500 à 200 000 F. et un emprisonnement de 3 mois à 3 ans ou de l'une des deux peines seulement.

A.AKKAL

LE COIN DES TEORISTES

Avec les résultats du sondage du numéro 16 de **TEO**, vous allez pouvoir découvrir les autres lecteurs (apparemment pas les lectrices!).
Ce sondage a par ailleurs fait ressortir un certain nombre d'attentes que vous avez par rapport à **TEO**. La réponse ne se fait pas attendre : une rubrique sur mesure.
Vous voulez de la télématique : la **TEO PROMO** vous propose de vivre pleinement les relations Minitel–Thomson.
Vous aimez programmer, alors réjouissez–vous car voici un éventail de programmes utilitaires et de jeux comme vous en retrouverez dans chaque numéro. Et pour nous permettre de mieux exploiter vos créations, envoyez–nous vos listings en 8cm de large; vous en serez récompensés.

T E O S O N D A G E

LES RESULTATS DU SONDAGE

Grâce à vos réponses au sondage publié dans le numéro 16 de TEO, nous avons pu redécouvrir qui vous étiez réellement. Dès lors, nous pourrons encore mieux répondre à vos attentes.

LA MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE EST-ELLE MISOGYNE ?

Apparement, oui ! 94% d'hommes contre 6% de femmes nous ont répondus.
La gente masculine semble s'y intéresser nettement plus que le «beau sexe» !

L'ordinateur est-il devenu l'outil professionnel perpétué à la maison pour devenir un objet de loisir et de détente ? Il semble que oui, car vos enfants représentent 33,7% de scolaires à posséder un ordinateur chez eux.

De père en fils, la science informatique se transmet du bout des doigts, alliant le plaisir à l'éducation.

LE TRAVAIL, C'EST LA SANTE

Adage qui vous convient, puisque un peu moins de 50% d'entre vous travaillent dans une entreprise grande ou petite, ou bien comme enseignant.

Vous avez pour la plupart des enfants, d'où votre demande de listings plus utilitaires et pédagogiques.

Nous allons y répondre sans tarder.

Vous préférez TEO à d'autres magazines informatiques surtout parce qu'il représente THOMSON. En outre, les articles sur les compatibles PC vont diminuer pour laisser plus de place au matériel Thomson.

TOUJOURS PLUS DE TRUCS ET ASTUCES

Enseignants, écoliers ou salariés vous êtes à égalité : en effet, c'est la rubrique que vous réclamez en priorité !

Nous allons donc nous efforcer d'augmenter leur nombre dans le cahier REPAIRE pour vous faciliter la tâche.
Vous êtes 88,7% à programmer en basic et à recopier des listings.

Vous les voudriez plus nombreux et mieux testés. Qu'à cela ne tienne, nous allons agrandir cette rubrique.

Beaucoup de demandes également pour l'initiation à différents langages comme le langage machine, assembleur ou logo. Nous avons déjà publié dans nos anciens numéros des cours d'initiation. Nous allons donc les rééditer pour vous permettre de les découvrir ou de les redécouvrir.

DES CRITIQUES, PLUS DE CRITIQUES

C'est une bouille approbatrice, indifférente ou dégoûtée que vous verrez apparaître à côté des jeux testés. Les critiques vont être acerbes mais justes, les jeux décortiqués et mis à nus...!

PLUS D'ECHANGES ENTRE LECTEURS

Par le biais du journal – vos lettres seront publiées – vous pourrez désormais poser des questions ouvertes, donner des avis et conseils auxquels d'autres lecteurs pourront répondre.

TEO est un instrument de dialogue entre vous.
C'est aussi dans cet objectif que nous continuons les concours : pour que vous puissiez participer au journal.

Le tirage au sort du sondage a désigné un gagnant : **Yann GASCARD**. Bravo !

T E O P R O M O S

SPECIAL CLUB

Dans notre dernier numéro nous vous avions parlé du club Thomson. Cette fois, cette institution nous propose des promotions pour la gamme des Thomson 8 bits (de MO5 à TO9+). Pour bénéficier de ces prix il suffit de passer votre commande directement auprès du Club Micro Thomson.

PROMOS 8 BITS

L'EXTENSION TELECHARGEMENT ET LA CARTOUCHE TELECHARGEMENT

Elle vous permet de transformer votre micro en minitel intelligent et en couleur (stockage et impression des pages écran), d'accéder à la banque de données Thomtel et au téléchargement de logiciels (gratuit), de communiquer, à partir de votre micro, avec l'un des 550 000 ordinateurs du parc Thomson en France.
– Le coffret télématique pour TO7, TO7–7O, TO9 : 300 F + 50 F frais de port (Modem + cartouche de téléchargement).
– Le coffret télématique pour MO5, MO6, TO8 : 490 F + 60F pour frais de port (Modem+ cartouche–logiciel Téléchargement + Mégabus Peritek).
Des contrats utilisateurs pour le téléchargement, ainsi que le mode d'emploi sont expédiés avec le matériel: ils devront être retournés pour que le Club puisse valider les mots de passe.

L'EXTENSION NUMERISATION D'IMAGES THOMSON DI 90–011

Capter dans la mémoire écran de l'ordinateur une image provenant d'une source vidéo externe (TV, magnétoscope), enregistrer ces images sur disquette, les modifier, les imprimer ou les renvoyer à d'autres unités centrales... Pour TO8, TO9+ (avec branchement direct) et pour TO9 et TO7–7O (avec extension manette de jeux SX 90–018, à utiliser sous colorpaint). Prix : 2.300 F + 60 F pour frais de port (bientôt disponible).

MICTEL LOGICIELS : LES INDISPENSABLES DE THOMSON

M–SERVEUR pour transformer votre Thomson en centre serveur. Version TO9 + Prix club : 330 F + 20F pour frais de port.
M–BANQUE pour suivre vos comptes bancaires. Version TO8, TO9, TO9+. Prix club : 290 F + 20 F pour frais de port.
M–COPIE copie d'écran pour imprimante 90–600 et 90–612 avec 4 096 nuances de gris. Version TO8, TO9, TO9+. Prix club : 150 F + 20 F pour frais de port.

Incrustation vidéo disponible sous la référence IN 57001 au prix de 250F + 20 F pour frais de port.

PROMO 16 BITS

L'offre TO16
A l'occasion du lancement de sa gamme de compatibles PC, Thomson s'associe à Microsoft pour proposer aux acquéreurs de TO 16 une réduction exceptionnelle sur l'achat d'un logiciel Microsoft (Multiplan junior, World junior, Flight Simulator). Cette réduction sera vraisemblablement supérieure à 1 100 F TTC. Ceci est valable jusqu'à fin Mai avec possibilité de formation gratuite auprès de certains revendeurs.
Pour tout renseignement, contacter Melle GELE au Club Micro Thomson
Tel: 16 (1) 47.88.51.45

Pour passer vos commandes envoyez vos chèques libellés à l'ordre du CLUB–COFADEL à l'adresse suivante :

CLUB MICRO THOMSON
19, avenue Dubonnet
92400 Courbevoie Cedex

POUR RECEVOIR CHEZ VOUS TOUTE L'ACTUALITÉ DES MICROS THOMSON

ABONNEZ-VOUS

ABONNEZ-VOUS, et nous vous offrons exceptionnellement ce mois-ci un logiciel à choisir parmi la liste suivante, pour chaque abonnement :

1- MARCHE A L'OMBRE	K7 MO6	DK 8 9 9+
2- MINE AUX DIAMANTS	K7 5 6 7 9 9+	DK 8 9 9+
3- DOSSIER BOERHAVE	K7 5 6 7 9 9+	DK 8 9 9+
4- ENTROPIE	K7 MO6	DK 8 9 9+
5- AFFAIRE SYDNEY	K7 5 6 7 8 9 9+	DK 8 9 9+

IL VOUS MANQUE D'ANCIENS NUMEROS ?

Nous pouvons vous aider dans la limite de la disponibilite de nos stocks:

TEOPHILE, ancienne version (au minimum 5 numéros)

Numéros disponibles de 5 à 13 :
1 numéro, 15 francs, précisez le numéro.
la collection complète, 100 francs.

Numéros de 1 à 7 :
1 numéro, 20 francs, précisez les numéros.
7 numéros, 120 francs.

Numéros de 7 à 14 :
1 numéro, 20 francs, précisez les numéros.
7 numéros, 140 francs.

Participation au frais d'expédition :

pour 5 numéros et plus : 10 francs
pour la collection complète : 20 francs.

BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Je m'abonne pour 6 numéros à 150 francs et choisis le logiciel numéro : ☐
Je m'abonne pour 12 numéros à 300 francs et choisis le logiciel numéro : ☐
Précisez la machine que vous utilisez : _____

Signature : Signature des parents : (si mineur) :

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie avec votre chèque à l'ordre de TEO, à :
PROMEDIA,Service Abonnement, 3 rue des 2 Places, 69009 LYON. TEL : 78 83 84 77.

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Je désire recevoir les anciens numéros de TEO que j'ai précisés ci-dessous et vous joins un chèque de + 10 ou 20 francs de frais de port, à l'ordre de TEO.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS

TEOPHILE La collection		100 F	___
les n°	___ x	15 F	___
n°1 à 7 La collection		120 F	___
les n°	___ x	20 F	___
n° 7 à 14 La collection		140 F	___
les n°	___ x	20 F	___
Frais de port		10 F	___
		20 F	___
Chèque à l'ordre de TEO	TOTAL		___

T E O A N N O N C E S

Vends QDD sur TO8 ; TO9 ; TO9+. +15 DSK double face, pleines de jeux dont: vampire, Threshold ; le tout 700 F. Vends joystick «speedking» pour TO8 TO9 ; TO9 +. Acheté 200 F , vendu 140 F. Vends ou échange jeux sur TO8/TO9/TO9+ sur DSK 3»1/2 au prix 20 F pièce' : appeler le : 16 (1) 39/52/42/54 après 17 H.

Vends MO6 + TV sous garantie + manette + lecteur K7 + emplacement cartouche + 2 basics + cordon péritel + revues + manuels + simulateurs + jeux + animatix. 2 000 F à débattre. St Colomban 40.05.80.89.

LEFEVRE Emmanuel 7 ch de Bugise 76290 MONTIVILLIERS : vends extension telematique pour TO7/70 (MODEM + LOGICIEL) 300 F. Tél après 18 H au 35/30/49/93

OZILLE André radon 61250 DAMIGNI : vends LOGICIEL AUTO-INITIATION ASSEMBLEUR sur DSK 3"1/2, MO5 complète-animations et séquences commentées : 230 F

POIZAT Guy Les Bernards, la Clastre 26400 CREST : vends logiciels sur DSK 3-5 et K7 pour TO8/TO9/TO9+ : envoyer 1 timbre et votre adresse (prix max. 25 F l'un).

GIRAUD Frédéric 9 rue du Hameau 92420 VAUCRESSON : Tél. 47/41/96/06 : vends clavier électronique MUSIC PARTNER MS40 prix : 300 F

SPORTIELLO Gilles GFA de Piegros 83119 BRUE AURIAC cherche correspondants pour se prêter des jeux sur K7 sur TO7-70 ; éventuellement : SAPHIR, ARKANOID, SUPERTENIS

MERLE Jean-Paul 7 allée Messager 95000 ENNERY : vends TO7-70 + LEP + EXTENSION MUSIQUE JEU + MANETTE + NOMBREUX PROGRAMMES ; prix : 1 600 F

PRONOST Olivier Place de l'Europe 29221 PLOUESCAT : Tél : 98/69/64/06 : vends MO5 + crayon opt. + lecteur K7 + extension musique et jeux + 2 manettes + cables + livres sur THOMSON + nbs revues + 50 logiciels du commerce sur K7. Acheté en avril 86 pour 3 200 F

Tél : 71/73/22/56 : vends ou échange logiciels pour TO7-70 sur K7 ou DSK. CH. LES PASSAGERS DU VENT 2 et MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

NIGER David n°1 les mouettes, ch. des Fabriques 13500 MARTIGUES : Tél : 42/80/51/52 : vends ou échange jeux à moitié prix en K7, DSK, cartouches (envoyer liste). Cherche BLUE WAR2, BOB WINNER, COBRA, KRAK OUT, JAMES DEBUG...

PODOSEK Daniel bd Jacques Decour 93150 LE BLANC RESNIL : Tél 48/79/81/55 : vends un TO8 + lecteur de DSK 3"1/3, 640 K + un crayon opt. + 6 logiciels. Etat neuf sous garantie pour 2 600 F

GRELIER Dominique 28 rue de la Garenne Longèves 85200 FONTENAY LE COMTE : Tél 51 69 36 60 : cherche correspondant TO9 , échange de jeux et utilitaires de préférence. Vends TI 99 4A + MODULES

BUZZARELLO Karine l'Allegrerie 38470 VINAY : Tél 76 36 67 03 : cherche correspondants pour échanges divers de jeux en TO9

LE Luu Minh Quan 1 rue Maurice Ravel 93120 LA COURNEUVE : Tél : 48 38 13 23 : vends TO7-70 + extension musique et jeux + 2 manettes, magnéto TO7-70, cartouche BASIC et ASSEMBLEUR, extension 16Ko, cartouche TRAP pour 2 500 F état neuf

PAUVERT Franck 3 rue du Port Boulet 49000 BOUCHEMAINE : Tél 41 77 10 02 : vends TO8 + QDD + SOURIS + crayon opt. + COLOR-PAINT + STUDIO + manettes + de nombreux logiciels (DSK et cartouches) prix 2 500 F à débattre

OUARI Samir 8 rue de la Tréfilerie 93120 LA COURNEUVE : Tél : 48 37 20 00 : vends 10 dsk 3"1/2 double face memorex pour 200 F TEL après 18 H

DENIEL Laurent Kervizin Lampaul 29262 PLOUDALMEZEAU : TéL : 98 48 16 76 : vends ME MO5 : TRIDI444, GEMINI, MOTUS, MELIMOT 100 F l'un et K7 UN MOT POUR LE COMPTE, VOL SOLO, SPACE, ODIN, PULSAR2, TOP CHRONO, MISSION RAF ; 90 F.

HOURS Nil Cartier Carsalade Boisset Gaujac 30140 ANDUZE : Tél : 66 60 92 91 vends ordinateur MO6 avec : 24 logiciels, une manette, un crayon opt., prise péritel, guide BASIC : état neuf 2 500 F

GRUSZCZYK Bruno 49 rue Van Gogh à Cuincy 59500 DOUAI : Tél : 27 93 32 48 : recherche logiciels sur QDD pour TO7-70

DARTUS Jérome 73 impasse Printemps 47000 AGEN : Tél : 53 96 39 68 : vends pour MO5, (TO7-70), nombreux jeux : AIGLE D'OR, NUMERO 10, ARKANOID, SAPIENS, MANDRAGORE, INT, JORCERY... pour 60 F pièce

LENNE Patrick 19 rue Martial Marigner 78360 MONTESSON : vends ORIC 48K + moni. mono. + lecteur K7 + 12 jeux + 6 livres + tous cordons. Valeur 4 241 F. Vendu 3 100 F. Acheterai lecteur K7 pour TO9+. Rep. assuré.

HENNART Jean Claude 34 rue de Fréjus 59155 FACHES THUMESNIL : Tél : 20 95 53 04 : vends TO9 complet + deuxième lecteur de disquettes + lecteur de cassette + 2 manettes de jeux + extension + 30 DSK vierges 3M 3,5P + extension télématique + color-paint + caractor II + livres sur le TO9 + 22 Téophiles + 80 jeux, 80 utilitaires, 70 educatifs. Valeur 16 000 F et + vendu 10 000 F

HAUTEREAU Martial 26 rue de Bessancourt 95480 PIERRELAYE : achète LEP TO8 200 F SOURIS 200 F, imprimante 80 col 1 000 F, lecteur DSK 3"1/2, 640 Ko 1 000 F, MICRO-TOM n° 1 10F, cherche contacte TO8, TO9, TO9+ avec DSK 5"1/4, 320 Ko

HAUTEREAU Martial 26 RUE DE bESSANCOURT 95480 PIERRELAVE : échange logiels TO8 sur DSK 5,25 uniquement . Envoyer vos listes. Vends K7 HERITAGE I, NYTROGLYCERINE, ELIMINATOR, INDIANATHOM, SORTILEGES. 60 F p. achète lecteur 3,5 640 Ko, imprimante 80 cl 1 000 F

VETILLARD Régis 25 av Gustave Flaubert 87200 ST JUNIEN : Tél 55 02 09 26 ; ENSEIGNANT ECHANGE LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS SUR DSK 5"1/4 POUR TO7-70

GELINEAU PAUL LA HUBAUDIERE LA CHAPELLE ROUSSEUN 49120 CHEMILLE : TEL : 41 30 75 37 : VDS CONTROLEUR DE COMMUNICATIONS CC 90 232 ETAT NEUF 180 F

TIRADO FABRICE 10 ALLEE DU VIEUX SAULE 54300 CHANTEMEUX : TEL 83 73 66 14 : ECHANGE NOMBREUX JEUX SUR TO7 + EXT 16Ko (ARKANOID, SORCERY, GAMEOVER, FORMULE 1...)

T E O A N N O N C E S

VENDS Config. TO9: U C (l e c t . 3 " 1 /) +Ext.Mm. (RAM DISK) +Modem (cart. TELETEL) +IMPR. qual. cour. P90600 +doc. +util.
TEL: (1) 48.43.17.75

VDS POUR TO7-70 IMPRIMANTE 40 COLONNES AVEC INTERFACE ET CABLE DE LIAISON: RIX800F. RECHERCHE QDD AVEC INTERFACE PRIX RAISONABLE.
TEL: 41 55 06 44

ACHETE PRIX RAISONABLE 1 LECTEUR 5 P. 1/4 90 070 , 1 BASIC 18 , 1 CONTROLEUR COMMUNICATION ET 1 CONTROLEUR + 1 OU 2 LECTEUR 3 P 1/2 POUR TO7/70. TEL: 60 15 50 17 APRES 19H

VDS ORIGIN K7 : ARKANOID(50 F), POLITIK(40 F), GREEN + SU TENNIS + MONOP + RUN(80 F), BEACH + WAY OF TIGER + KRAKOUT(70 F), KUNG FOU(40 F), DIEUX STADE II(50 F), TOUTANKHAMMON (40 F)... TEL: 95 50 12 32 (18 H)

CHERCHE MAGNETO K7 POUR TO7/70 PRIX MAXI : 00 F + ACHETE LOGICIELS DK 35.
TEL: 61 81 70 07

VENDS QDD (TO7/70, MO5, COMPATIBLE TO8) AVEC DISQUETTE (DONT DOS ,TO7/70 MO5) + JEUX. PRIX 800 F
TEL: 46 86 08 23

VENDS TO9 + MONI. COU. + L. CART + L. DISK + 17 JEUX ORIG. + 0 DISK V + 2 JOYST. + EXT. MANET. + SOURIS + C.COLORPAINT + LIVRES + CADEAUX. 6000 F AU LIEU DE 8070 F. URGENT
TEL : 30 99 82 18

VDS TO9. 1 AN, MONITEUR COULEUR, EXTANSION JEU, CRAYON OPTIQUE, NOMBREUX JEUX (SORCERY-T.N.T...). RIX 4000 F (A DEBATTRE)
TEL : 40 06 01 46

CHERCHE POSS. TO9+ POUR ECHANGE. ACHATS ET CONTACTS SUR DISK 3S POUCES. POSSEDE UTILITAIRES EDUCATIFS, NBRX JEUX. ACHETTE DRIVE 3, SP. TEL : 48 87 90 33

ECHANGE JEUX MO5, NBRX JEUX, GREEN BERET, ARKANOID ET BCP D'AUTRES. ALORS ENVOYEZ VOS LISTES. VELENOVSKEY ALEXANDRE 83 RUE ANATOLE FRANCE 10100 ROMILLY S/SEINE

CHERCHE POSS. TO9 OU TO8 OU TO9+ POUR ECHANGES DE PROGRAMMES. REPONSE ASSUREE. LAFON BRUNO 18 BD SAINT PIERRE 68000 COLMAR

LE CLUB RUNGAMME POUR THOMSON CHERCHE DES ADHERENTS. 5 SERVICES SONT PROPOSES. DEMANDEZ UNE DOCUMENTATION GRATUITE CONTRE 1 TIMBRE. CLUB RUNGAMME 45 BIS RUE JEAN JAURES 70200 LURE
TEL : 84 30 26 96

RECHERCHE PERSONNES POSSEDANT TO8 D AU CLUB TEORISTE REGION ST NAZAIRE 44.
TEL : 40 70 81 98

CHERCHE CARTOUCHE BASIC 1.0 POUR THOMSON TO7
TEL : 35 56 93 90 LE SOIR

URGENT VENDS TO8 + LECT. DISK 3"5 + CRAY. OPTI. + JOYERY, SAPIENS... +(EN OPTION) MON MONOCHROME : PRIX : 3700 F AVEC OPTION (GARANTIE AOUT 88)
TEL : 73 73 09 50

VDS TO7-70 + LECTEUR K7 + CONTROLEUR MUSIQUE ET JEUX + 1 MANETTE + DIZAINE DE JEUX + LIVRES (EMB. ORIGINE). PRIX : 2000 F
TEL : 27 87 53 83 DE 18 A 20 H SAUF WEEK END

ACHETE POUR TO9 IMPRIMANTE PR9061 M AVEC CABLE + LECTEUR DISQ. 320 K AVEC CABLE EN BON ETAT FAIRE OFFRE INTERESSANTE. TEL : 90 65 64 08 LE SOIR APRES 20 H

ECHANGE LOGICIELS DE MA FABRICATION OU AUTRES (TOUS TYPES) POUR MO5 TEL : 75 70 17 28

TO7/70 RECHERCHE CONTACTS EN K7 OU QDD POUR ECHANGE DE COPIES
TEL : 60 84 40 63

VENDS LOGICIEL OU ECHANGES 2 JEUX THOMSON (TO) ; (RUNWAY 2 ET SAPHIE) : 250 F OU ECHANGE CONTRE (GDS PRIX 500 CC ET BIVOUAC) DSK
TEL : 78 58 70 68

VENDS TI 99 4A + MODULES +MANETTES + MANUELS TO9 CHERCHE CONTACT DANS SA REGION POUR ECHANGES UTILITAIRES ET JEUX
TEL : 51 69 36 60 85200 FONTNAY LE COMTE

VENDS SYNTHETISEUR VOCAL TECHNI-MUSIQUE POUR TO7-70 + DEMO + V O C A G R A P H I C (POUR PARAMETRER LA VOIX) : 450 F
TEL : 69 38 54 80

VENDS CARTOUCHE GESTION PRIVEE POUR TO7, TO8, TO9, TO9+ PRIX 380 F
TEL : 25 05 34 32 APRES 17 H

VDS TO7-70 + CLAVIER MECANIQUE + MEMO 7 BASIC 1,0 + ASSEMBLEUR + BASIC 128 ET EXTENSION MEMOIRE + EXT. MANETTE + JEUX + LIVRES + COLORPAINT + SYNTHETIG + BLITZ LE TOUT POUR 3000 F
TEL 30 99 36 31

CHERCHE POUR TO7 CARTOUCHE BLITZ (ECHEC) : NAVINER GILLES 7 SENTIER SOUS LE JARDIN 93430 VILLETANEUSE

RECHERCHE DESESPEREMENT LE JEU ANDROIDES POUR MO5 SUR CASSETTE. PRIX RESONNABLE POSSIBILITE D'ECHANGES DE JX (PULSAR ; SORTILEGE ; ...)
TEL 87 38 22 36 APRES 18 H

VENDS OU ECHANGE NOMBREUX LOGICIELS POUR TO9-8 CASSETTE OU DISKETTE. JOUVE JEAN-FRANCOIS 10 IMPASSE DES ROUGES GORGES 13170 LA GAVOTTE

VENDS TO7-70 + MONITEUR COULEUR + CARTOUCHE DE BASIC + EXTENSION MANETTE + TRAITEMENT DE FICHIERS + CUBE BASIC + JEUX + INTERFACE DE COMMUNICATION 3900 F
TEL : 42 05 98 77

VENDS TO9+ AVEC LOGICIELS. SOURIS 2 ; MANETTES DE JEUX. MONITEUR HR ETC... PRIX 6000 FRS.
TEL : (1) 48 26 96 05

RECHERCHE MEMO 7 (TO7/70) SYNTHETIA DE VIFI NATHAN
TEL 75 93 34 87

A VENDRE TO7/70 CLAVIER MECANIUE + CARTOUCHE BASIC 10 + CONTROLEUR D'EXTENSIONS MODELE 2 + DE NOBREUX JEUX. LE TOUT POUR 2000 F
TEL : 48 21 32 52 APRES 18 H

VENDS QDD + CONTROLEUR (SOUS GARANTIE) 600 F ET 2 JEUX VAMPIRE ET VOL SOLO LES DEUX 200 F (QD)
TEL : 93 77 12 37

ATTENTION AFFAIRE : VENDS TO7/70, MECANIQUE, SEPT 86. EXC ETAT + BASIC + TELE COUL. + EXT MANETTES + MANETTES + 35 K7 PLEINES DE LOGICIELS + BOUQUINS. LE TOUT 4000 F
TEL : 29 39 37 87

CHERCHE POSSESSEURS DE MO5 POUR ECHANGER JEUX

T E O A N N O N C E S

(HR) (AIGLE D'OR ; KARATE ; PULSAR II ; 5e AXES ETC...)
TEL 66 78 74 74

VENDS TO7-70 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DE CASSETTES + MANETTES + 6 JEUX + PLUSIEURS LIVRES : 4000 F. TEL : 43 75 70 77

VDS : LEGENDE (DSK) ET LA NUIT DES TEMPLIERS + SORCERY (DSK) (K7) POUR 200 F OU CONTRE CHOPLIFTER (EN DSK OU CARTOUCHE) ET AUTRES JEUX
TEL : 46 86 70 49

VDS DISK POUR TO9 SORCEY ; FRANCE EUROPE ; FRANCAIS CE ; LAS VEGAS ; TELETEO(MINITEL) : 100 F PIECE
TEL : 56 05 08 87

TO9 (DSK) ECHANGE - CONTACT POUR UTILITAIRE, EDUCATIF. NOBECOURT JANINE LA GARENNE 02150 SISSONNE

CHERCHE CARTOUCHE BASIC 128 ET ECHANGES DE PROGRAMMES (TO7/70)
TEL : 43 32 12 18

VENDS MO5 + LEP + 17 JEUX ORIGINAUX + MANETTES + CRAY. OPT. +QDD SANS DISC. SYST. + 3 DISC VIERGES + LIVRES : 2000 F TEL 43 00 74 59

QUI POURRAIT ME VENDRE «TRUCS ET ASTUCES» DU MO5/TO7 A BAS PRIX BIEN SUR. RECHERCHE MODE D'EMPLOI LOGICIELS TELECHARGE CLUB MICRO THOMSON
TEL 86 38 80 18

DUBOIS ERIC VDS MO5 + LECTEUR + JEUX+REVUE:1000 F. VDS MONITEUR MONOCHROME : 500 F LE TOUT EN TRES.B.E ET AVEC CADEAU POUR LE 1er ACHAT. 10 ALLEE DE BELLEDONNE 38610 GIERES TEL: 76 89 44 95

JACQUES ANDRE CSA ACHAT PC VDS TO9+, 2 MONIT DATA GRADE, IMPRIMANTE COURRIER, LECTEUR 3.5 P, ACCESSOIRES, LOGICIELS, JEUX, LIBRAIRIE, REVUE, ETC... COLLEGE 46120 LACAPELLE
TEL 65 40 82 82

ADAM ENRICK VDS TO8 + LECTEUR 3.5 + MANETTE + 10 DISQUETTE + PLUS DE 70 JEUX 5ARKANOID, AQUANAUTE, SAPHIR, MULTIPLAN, ETC...) POUR 3000 F/ 52 RUE HECTOR BERLIOZ 93290 TREMALAY_LES GONNESSE
TEL:48 60 40 81

JUSTIN SIEGFRIED TAPES VOS LISTING 5JEUX, UTILITAIRES...), QUELLE QUE SOIT LA LONGUEUR ET LA MACHINE THOMSON TELEPHONNER AU 26 66 31 38 A TOUTES HEURES POUR SE RENSEIGNER.

KEINFOUSSIAN HAMID CHERCHE TO9 (SOUS GARANTIE SI POSSIBLE) AVEC OU SANS LOGICIELS; MANETTES ETC... AVEC MONITEUR COULEUR./CHEMIN DES BALITRANS ROUMAGNAC 81600 CAILLAC
TEL 63 57 14 33

JACQUARD MICHEL VDS TO9 AVEC MONITEUR COULEUR ET CRAYON OPTIQUE, DOCUMENTATION COMPLETE + 14 LOGICIELS EDUCATIFS PRIX 3000F / 13 AVENUE GUIBERT 78170 LA CELLE ST CLOUD
TEL 39 69 06 37

TROISGROS MONIQUE VDS TO7/70 + EXT 64K + EXT MUSIQUE ET JEUX + CONT. DISK + 1 MANETTE PRIX 2000 F/ LACANCHE 21230 ARNAY LE DUC TEL: 80 84 22 44

BONFILLOU PATRICE VDS TO7/70 + LECT CASS + 50 JEUX + MANETTES + REVUE + LIVRES LE TOUT : 1600 F (PORT COMPRIS)/ 14 RUE CLAUDE BERNARD 89300 JOIGNY

HELIAS BERTRAND VDS POUT TO7/70 ET MO5 EN CAS : ANDROIDES (120 F) SUPER TENNIS (120 F), LA PLANETE INCONNUE + MICRO SCRABBLE (150 F); EN DIS 5"1/4: KARATE (120 F) ET EN CASS POUR TO7/70 : MANDRAGORE (120 F) TEL APRES 18H/ KERGOSTIG POULDERGAT 29100 DONARNENEZ
TEL : 98 92 36 05

DAVID LIONEL VENDS TO8 + MONITEUR COULEUR + DRIVE 640k + LECTEUR CASSETTES +SOURIES + JOYSTICK + CRAYON OPT + 5 LOGICIELS DE JEUX + 6 DISQUETTES VIERGE LE TOUT EN TBE 4500 F AU LIEU DE 7000 F/ 7CHEMIN DE LA BUTTE 0 LA REINE 91120 PALAISEAU
TEL : 60 14 11 35

SIMILLON MICHEL VDS TO8 + LECT DISQ 640 K + CRA OPT + MULTIPLAN + FICH DOS : 2100 F (DETAIL POSS) TEL APRES 19H/ 21 RUE DR VAILLANT 78210 ST CYR TEL: 30 58 18 47

HOIZEY ERWAN VDS MO5 + EXTENSION DE MELOIRE + CRAYON OPTIQUE A PRIX EXCEPTIONNEL/ 118 ALLEE JULES AUFFRET 93320 PAVILLONS SOUS BOIS
TEL 48 02 00 93

PESSAUD FLORENT VDS TO7/70, LEP, MANETTES, BASIC AU PRIX DE 2000 F ENVIRON ET ACHETE ST + JEUX A - DE 2000 F/ 8 RUE DU VERGER DU PARC 38080 L'ISLE D'ABEAU
TEL 79 27 00 31

LE DUIC YVES VDS TO9 + UC 512 K MON COULEUR HR 1 DSK 2 JOYSTICK SOURIE + NBREUX LOGICIELS (MULTIPLAN + JEUX) VENDU 50% VALEUR : 6000 F TEL 30 62 33 80

JARRY DANIEL RECHERCHE LECTEUR DSK 5"1/4 POUR TO7/70 PLUS CONTROLEUR/ 10 CHEMIN DES LANDES 49 240 AVRILLE

SANCHEZ HERVE CHERCHE LISTING INITIATION OU JEUX POUR MO6 / 97 RUE DE LA BARRIERE 19000 TULLE
TEL 55 26 71 98

ARNAUT MICHEL VDS TO7/70 CLAVIER MECANIQUE + IMPRIMANTE PR 90-600 + MAGNETO K7 + MANETTES DE JEU + BASIC + ASSEMBLEUR + SCRIPTOR + AIRBUS : 3000 F ET TV THOMSON C25CM: 2000 F TEL APRES 18H / 68 RUE JULES GUESDE 92240 MALAKOFF
TEL 47 36 38 06

DUREL XAVIER VDS MO5 THOMSON + LECTEUR ENREGISTREUR DE PROGRAMMES + CRAYON OPTIQUE + 5 OU 6 JEUX 5EDUCATIFS, CREATION, AVENTURE, ARCADE) 1400 F A DEBATRE / 7 BIS AV DE LA REPUBLIQUE; 94600 CHOISY LE ROI TEL 48 52 49 88

LA GARGASSON PATRICK EST POSSESSEUR D'UN TO8 ET CHERCHE CONTACTS POUR ACHATS DE LOGICIELS, JEUX , UTILITAIRES ET EDUCATIFS/2 RUE DE LADIGUE 68490 CHALAMPE TEL 89 26 28 01

FOUGEROUZEN A. CHERCHE CONTACTS TO9 POUR ECHANGE NBREUX (UTILITAIRES ET JEUX) TELEPHONER ENTRE 17H ET 19H / 1 RUE DES ACACIAS 91220 BRETIGNY SUR ORGE TEL: 60 84 21 84

ADAM DIDIER CHERCHE CONTACTS TO8 POUR ECHANGES SUR DISK OU K7 ECRIRE ET ENVOYER VOTRE LISTE. REPONSE ASSUR2 / 61/ 32 RUE E. JACQUET 59000 LILLE
TEL 20 06 22 48

MERLE BERTRAND VENDS OU EGHANGE NBX JEUX : BOB

Plusieurs centaines de logiciels, livres et accessoires en démonstration permanente

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE PROFESSIONNELLE
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.00.71

BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.22.06

ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL THOMSON

Ouvert du lundi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

TO 16 PC XP couleur + imprimante STAR NL 10 + 1 ruban + 10 disq. vierges + 1 boîte rang. disq. + 1 paquet papier + câble imprim. + word junior + multiplan junior + flight simulator . . . . . 14940 F

13395 F

PROMOTION SUR PCM, PC AT
Nous consulter

☐ TO16 PC XP monochrome ..... 7935 F
☐ TO16 PC XP couleur ..... 9999 F

☐ TO16 PC avec moniteur monochrome . 5920 F
☐ TO16 PC avec moniteur couleur ..... 8050 F

☐ TO16 PCM (modem intég.) mono. ..... 7695 F
☐ TO16 PCM (modem intég.) couleur .... 9475 F

Version disque dur (20 MO): ☐ TO16 PC XP HD monochrome 11845 F – ☐ TO 16 PC XP HD couleur 14220 F – ☐ TO16 P XP HD version E.G.A. 15995 F

☐ joystick magnum ..... 149 F

☐ contrôleur manette ... 160 F
☐ crayon optique ..... 120 F
☐ extension incrustation 499 F
☐ extension mém. 256 K 1490 F
☐ extension mém. 64 K . 995 F
☐ exten. mém. 8 K (T07) 545 F

cadeau
1 joystick
4 logiciels

SUPER PROMOTION

TO8D + moniteur couleur + imprimante

4995 F

☐ TO8D + câble péritel ..... 2990 F
☐ TO8D + monit. mono. ..... 3690 F
☐ MO6 ..... 1490 F

☐ housse clavier T9 .... 95 F
☐ housse U.C. T9 ..... 120 F
☐ h. T9 (clv. + U.C. + m. 245 F
☐ imp. okimate 20 ..... 3495 F
☐ imp. thom. PR90612M 2690 F
☐ interface RS 232 .... 499 F

☐ imprimante 40 col. ..... 850 F

☐ câb. imp. MO5-T07-70 175 F
☐ câb. im. MO6-T08-T09 175 F
☐ cart. RAM na.-ré. MO5 1290 F
☐ clavier mécani. T07-70 595 F
☐ cof. télé. (réf. CT98333) 1295 F
☐ contrôleur communica. 365 F

☐ 7 logi. voc. disq. 3"1/2 195 F

☐ joystick switchjoy ..... 185 F

☐ tapis souris ..... 75 F
☐ kit nettoyage 3"1/2 .. 295 F
☐ kit nettoyage 5"1/4 .. 275 F
☐ sup. monit. orientable . 295 F
☐ sup. U.C. + tir. clv. T09 595 F

DES BOITES CÉMAPES POUR RANGER LES SUPPORTS

☐ pour disq. 5" 1/4 (100) .. 180 F
☐ pour disq. 3" 1/2 (50) 160 F

☐ housse MO5 ..... 95 F
☐ housse MO6 ..... 95 F
☐ hous. monit. MC90936 125 F
☐ housse T07 ..... 120 F
☐ housse T08 ..... 95 F
☐ hous. T8 + dis. + mo. 199 F

☐ lecteur disq. QDD .... 850 F
☐ 2e lect. disq. T09 .... 750 F
☐ magnéto. T7-T8-T9 .. 550 F
☐ magnétophone M5 ... 550 F
☐ lect. disq. 640 K ..... 1350 F
☐ seuris T9-T9-M6 .... 350 F

DISQUETTES VIERGES

☐ 3"1/2 DF-DD par 10 ..... 180 F
☐ 2"8 - QDD - par 10 ..... 280 F

logiciels

K7 : cassette – D7 : disquette – M : cartouche – QD : disquette QDD – M5 : MO5 – M6 : MO6 – T7 : T07-70 – T8 : T08 – T9 : T09 – T9 + : T09 +

☐ f15 strike eagle	T8-9-9+	D7	199 F	☐ atomik	T8-9-9+	D7	210 F	☐ les dieux de la glisse	M6	K7	150 F
☐ fiches et dossiers	T8	D7	420 F	☐ au temps jadis	T8-9-9+	D7	360 F	☐ les dieux de la glisse	T8-9+	D7	199 F
☐ français ce/cm	T8 9 9+	D7	325 F	☐ au temps jadis	M5-6	K7	255 F	☐ loto	T8-9-9+	D7	195 F
☐ français réussite 3e	T8-9-9+	D7	150 F	☐ au temps jadis	T7-8-9-9+	K7	255 F	☐ loto	M5-6/T7-8-9/9+	K7	130 F
☐ entropie	T8-9-9+	D7	199 F	☐ aux origines de la vie	M5-6-7-8-9-9+	K7	195 F	☐ m. benque	T8-9-9+	D7	345 F
☐ f15 strike eagle	M5-6-7-8-9-9+	K7	150 F	☐ basic 128	T7	M7	595 F	☐ mach 3	M6/T8	K7	140 F
☐ enduro racer	M6-8-9-9+	K7	155 F	☐ arkenoïd	M5-6/T7-8-9-9+	K7	245 F	☐ mach 3	M6/T8/9+	D7	220 F
☐ enduro racer	T8-9-9+	D7	220 F	☐ arkenoïd	T8-9-9+	D7	299 F	☐ malette communication	T8-9-9+	D7	735 F
☐ défi au tarot	T8-9-9+	D7	199 F	☐ assembleur	T8-9-9+	D7	530 F	☐ malette création	T7-8-9-9+	M	599 F
☐ didact eng. orth. gram.	M5-6-7-8-9	K7	195 F	☐ français réussite 4e	T8-9-9+	D7	150 F	☐ malette gestion	T7-8-9-9+	D7	1395 F
☐ didact eng. orth. gram.	T8-9-9+	D7	255 F	☐ français réussite 5e	T8-9-9+	D7	150 F	☐ malette prof.	T7-9	D7	610 F
☐ dossier boerhaave	T8-9-9+	D7	199 F	☐ français réussite 6e	T8-9-9+	D7	150 F	☐ marche à l'ombre	M6	K7	150 F
☐ colercalc	T7-8-9-9+	M7	299 F	☐ grand prix 500 cc	M6/T8	K7	180 F	☐ marche à l'ombre	T6-9-9+	D7	199 F
☐ colercalc	M5-6	M5	305 F	☐ grand prix 500 cc	T8-9-9+	D7	220 F	☐ maths succès 4e	T8-9-9+	D7	150 F
☐ colercalc +	T8-9+	D7	420 F	☐ graphique	T8-9-9+	D7	210 F	☐ maths succès 5e	T8-9-9+	D7	150 F
☐ colorpaint	T7-8-9-9+	M7	415 F	☐ pulsar + yeti + élimi.	M5-6/T7	K7	160 F	☐ maths succès 6e	T8-9-9+	D7	150 F
☐ colorpaint	M5-6	M5	420 F	☐ pulsar + yeti + élimi.	T8-9-9+	D7	195 F	☐ micro scrabble	M5-T7	K7	210 F
☐ caractor 2	T7-8-9-9+	M7	315 F	☐ spindi + bar. + heck.	M5-6/T7-8	K7	160 F	☐ micro scrabble	T9	D7	275 F
☐ carré d'as	T8-9-9+	D7	235 F	☐ spindi + bar. + hack.	M5-6/T7-8-9-9+	D7	199 F	☐ mission en rafale	T8-9-9+	D7	210 F
☐ budget familial	M5-6/T7-6-9-9+	K7	160 F	☐ il était une fois	M5-T7	K7	155 F	☐ mission en rafale	T8-9-9+	D7	210 F
☐ budget familial	T8-9-9+	D7	230 F	☐ il était une fois	T8-9-9+	D7	195 F	☐ monopoly	M5-6/T7-8-9-9+	K7	190 F
☐ bien lire vol. 1 cm/3e	T8-9-9+	D7	250 F	☐ j'apprends à écrire	T8-9-9+	D7	150 F	☐ monopoly	T8-9-9+	D7	240 F
☐ bien lire vol. 2 cm/3e	T8-9-9+	D7	250 F	☐ j'apprends à lire	T8-9-9+	D7	150 F	☐ multiplan	T8	D7	720 F
☐ bivouac	M6	K7	145 F	☐ jeu de dames améri.	M5-6/T7-8-9-9+	K7	155 F	☐ music 3 voix	M6/T8	K7	160 F
☐ bivouac	T8-9-9+	D7	199 F	☐ jeu de dames améri.	T8-9-9+	D7	210 F	☐ music 3 voix	M6/T8-9-9+	D7	240 F
☐ blitz	T7-8-9-9+	M7	260 F	☐ l'affaire vera cruz	T8-9-9+	D7	199 F	☐ nitrogl. lucky luke	T8-9-9+	D7	195 F
☐ blitz	T8-9-9+	D7	250 F	☐ le soleil et ses planètes	T8-9-9+	D7	230 F	☐ nitrogl. lucky luke	M6/T8	K7	165 F
☐ blue war II	T8-9-9+	D7	230 F	☐ le temps d'une histoire	T8-9-9+	D7	245 F	☐ no10 + scrab. + plan.	M5/6-T7	K7	155 F
☐ bobo	T8-9-9+	D7	220 F	☐ le temps d'une histoire	M5-T7	K7	195 F	☐ paragraphe	T8	D7	415 F
☐ bobo	M6/T8-9-9+	K7	155 F	☐ les athètes	T9-9-9+	D7	235 F	☐ pays du monde	M5/T7	K7	155 F
☐ atomik	M5-6/T7-8-9	K7	155 F	☐ les athètes	M5-6	K7	155 F	☐ praxitele	T7-8-9-9+	M7	515 F

☐ rangers 3	T8-9-9+	D7	220 F								
☐ sac à dos	T8-9-9+	D7	295 F								
☐ sapiens	M5-6/T7-8	K7	180 F								
☐ sapiens	M6/T8-9-9+	D7	99 F								
☐ scalextric	M5-6	K7	190 F								
☐ 5e ax. + sa. mgt + ai.	M5-6/T7-8-9	K7	150 F								
☐ 5e ax. + sa. mgt + ei.	T8-9-9+	D7	199 F								
☐ silent service	M6/T8-9-9+	K7	155 F								
☐ silent service	T8-9-9+	D7	210 F								
☐ slap fight	T8-9-9+	D7	210 F								
☐ slap fight	T8-9-9+	D7	210 F								
☐ slap fight	M6/T8	K7	155 F								
☐ statistiques	T8-9-9+	D7	215 F								
☐ super ski	M6/T8	K7	180 F								
☐ super ski	M6/T8-9-9+	D7	220 F								
☐ super tennis	M5-6/T7-8-9	K7	155 F								
☐ tout schuss	T8-9-9+	D7	199 F								
☐ tout schuss	M5-6	K7	155 F								
☐ trivial poursuite	T8-9-9+	D7	280 F								
☐ trivial poursuite	T7	K7	230 F								
☐ f1 + ser. + erka. + lil	T8-9-9+	D7	299 F								
☐ f1 + ser. + arka. + lil	M5-6/T7-8-9-9+	K7	245 F								
☐ vie et mort dinosaures	M5-6	K7	155 F								
☐ vie et mort dinosaures	T7-8-9	K7	155 F								
☐ vie et mort dinosaures	T8-9-9+	D7	195 F								
☐ vol solo	M5-6/T7-8-9-9+	K7	155 F								
☐ x-ray	M5-6/T7-8	K7	150 F								
☐ x-ray	M6/T8-9-9+	D7	220 F								
☐ yies er kung fu II	M5-6/T7-8-9-9+	K7	155 F								
☐ yies ar kung fu II	T8-9-9+	D7	215 F								

BON DE COMMANDE : Cochez le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur papier libre. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F et 80 F pour tout achat supérieur à 2000 F).

Je possède : ☐ T07 ☐ M05 ☐ T07-70 ☐ T09 ☐ M06 ☐ T08 ☐ T09"+"

NOM _____ PRENOM _____ ORDINATEUR _____ ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

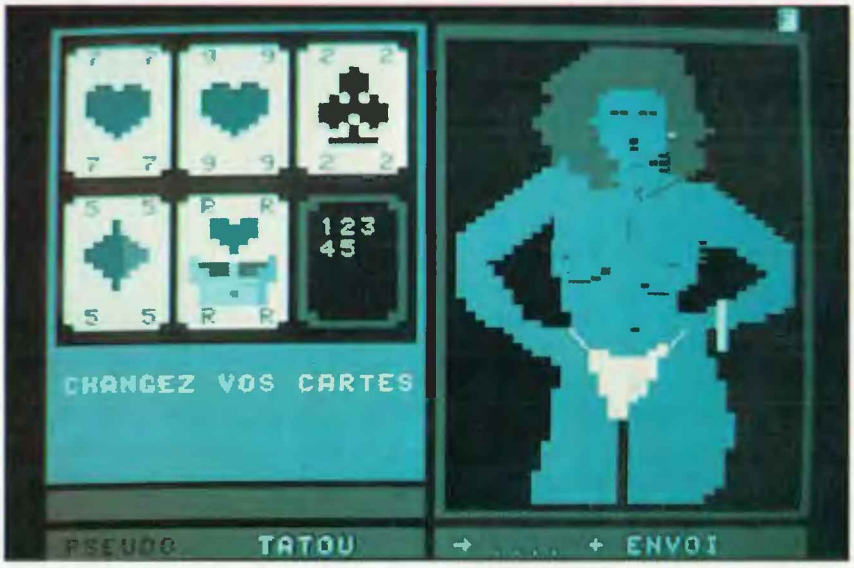
Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

Tous ces X sont un gadgets

MINITEL

LE SUCCES DU ROSE PASTEL

Dans l'esprit de ses inventeurs le téléphone devait être le support de transmission des opéras. Un malentendu ! pour le public qui en fait un tout autre usage. L'histoire du minitel n'est pas identique, et pourtant rares sont ceux qui voyaient se profiler l'ère des messageries, nous y compris.
Ces messageries ont certes suscité quelques mariages ou rencontres fructueuses, mais elles bénéficient d'une mauvaise image dans le grand public. Parfois «HARD» et le plus souvent «ROSES», elles sont un point de rencontre moderne, pour le sociologue, ou une décadence des temps dits «modernes», pour le moraliste. Et pourtant elles existent et réalisent même 50% du trafic kiosque (36-15 soit 60 F de l'heure).
Les campagnes anti-minitel ont choisi de montrer du doigt cet obscur objet du désir.



QUAND «MIMIS» CHERCHE «CALINS»
Laissons de côté fouet ou martinet, langes et biberons, pour faire un tour chez les messageries soft; qui sont loin de faire rougir le minitel. Le miniteliste n'est pas l'obsédé que l'on pense et les messageries les plus douces ont souvent sa préférence.
Trois exemples. PLAYBOY, la messagerie du magazine, constitue plus un lieu de dialogue, même si la rencontre en est l'aboutissement, que l'endroit aux milles perversions comme on l'a parfois décrit. Les dialogues avec la «playmate» restent toujours courtois bien que tous les sujets soient abordés.

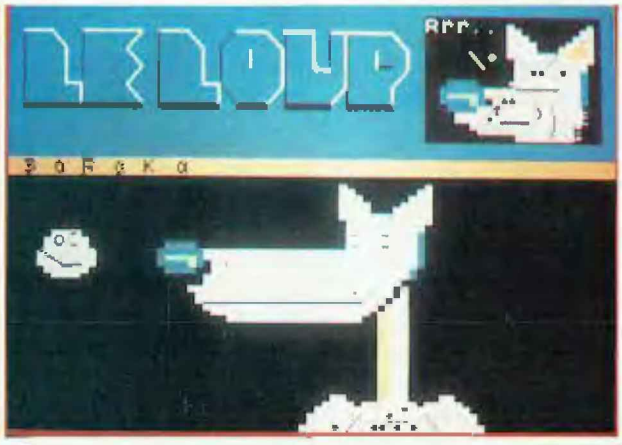
CIRCUS, le service des éditions de Bandes Dessinées GLENAT, possède entre autres rubriques une messagerie. Celle-ci s'apparente aux discussions entre passionnés de BD où Mafalda recherche Corto Maltese pour lui parler de Tintin.
Enfin MICROTEL, le service de notre confrère AM MAG, est ouvert aux fondus de micros. Et là, les octets s'alignent en mega pour remplir disquettes et cassettes.

MINITEL CHER ?
Encore aujourd'hui le minitel à une autre mauvaise réputation: «c'est cher». Et pourtant les premiers minitels mis au placard

sont en train de ressortir. Pourquoi ?
Simplement cet outil a un coût et les premiers utilisateurs l'ont trop souvent oublié. Pourtant, les horaires SNCF chez soi, poser une question ou faire passer une petite annonce à son journal préféré, ou se divertir, n'a jamais ruiné la personne avertie et raisonnable. Quatre fois moins cher qu'une communication Lyon-Paris, par exemple, le minitel a certes un prix mais pas un prix excessif.
Dernier exemple: le jeu, où le minitel est souvent décrié pour son coût. Pourtant le succès du service TELEMAGO démontre qu'il est plus rapide et moins cher (1 minute = 1 Franc) de valider ses grilles sur minitel.
La France dispose, avec le minitel, d'un outil exceptionnel que lui envie le monde entier. Son développement tant dans le domaine grand public que professionnel est lié à son image. Celle-ci ne doit pas être altérée par quelques effets pervers (bien qu'ils soient souvent pervers-pastels...) Le minitel est un nouvel outil de communication aux possibilités étonnantes qui ne demande qu'à vous servir quelles que soient vos attentes.

BARAKA: ON NE JOUE PAS POUR DES PRUNES!

Si vous êtes un passionné de jeux et que vous vous promenez de temps en temps sur le 36 15, vous avez sûrement joué avec BARAKA. Du jeune loup à l'aviateur fou, tous cherchent le grand frisson sur BARAKA, et pour cause: les gagnants se voient récompensés . Jugez plutôt: des voyages aux Baléares, des magnétoscopes, des walkman, des bandes dessinées... Pour l'instant 10 jeux vous attendent et ils seront bientôt rejoints par deux dessins animés.
Il y a bien sur CRAZY CARS, la formule 1 du minitel avec 3 circuits au choix, depuis Monte-Carlo jusqu'à Indianapolis. Plus vous accélérez et plus vos concurrents arrivent vite, vous ne devez relâcher ni votre attention ni vos doigts sur le clavier. Si vous gagnez le trophée vous serez coiffé des «écouteurs de la victoire» (les lauriers c'est dépassé) et puis au moins avec un walkman vous ferez un deuxième tour de circuit en musique.
Vous préférez les paysages champêtres, soit, mais méfiez vous car ils sont aussi dangereux. Pour une fois c'est vous le méchant: vous êtes le loup affamé qui veut tout naturellement s'envoyer un troupeau entier de moutons au petit déjeuner. Les deux bergers ont tout aussi naturellement, une conception très différente du petit déjeuner et



ils vont tout faire pour vous empêcher de réaliser le méchoui du siècle. Si votre écran montre deux bergers dans un pré cherchant désespérement leurs moutons, alors vous avez gagné et peut être qu'une fois aux Baléares vous deviendrez végétarien... Vous êtes le roi des Arkanoïdes et autres Break-Out sur votre micro, et si vous arrêtiez de jouer pour des prunes: démolissez les murs de briques et gagnez des télés, des montres... Après tout, casseur de brique c'est un métier comme un autre sur BARAKA. Faites atterrir votre avion et gagnez des auto-radios K7, des bandes dessinées et d'autres lots, facile non ? Le problème c'est que votre appareil n'a plus de carburant et que vous survolez une ville. Alors pas de sentiments: larguez des bombes sur les immeubles pour ne pas leur rentrer dedans plus tard. Un conseil: commencez par les plus hauts, ce sont ceux que vous rencontrerez en premier. Lorsque vous aurez tout détruit vous pourrez enfin vous poser et regarder la suite de vos aventures sur votre nouveau magnétoscope.
Et si vous êtes vraiment un mordu d'aviation, faites vous plaisir avec FLIGHT SIMULATOR. Pour la première fois sur minitel un jeu pour les pros des airs: à vous de modifier les paramètres du tableau de bord pour vous maintenir en vol et mener à bien votre mission. Personnellement j'attendrai d'avoir ma licence pour essayer à nouveau !

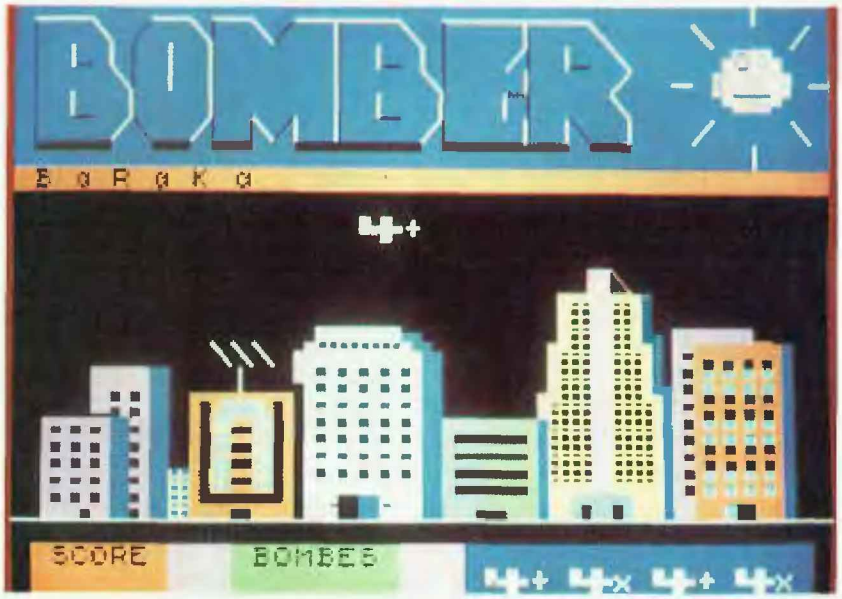
Pierre E. GRANGE

COMIKS : C'EST DU SERIEUX

Lorsque l'on habite les hauts plateaux d'Ardèche, ce n'est pas toujours facile de se procurer les derniers logiciels parus.

Un nouveau service télématique de la société Médiaventure va vous permettre de conjuguer votre passion des Thomson avec celle des cigales : 36 15 COMIKS. Ce service vous propose dès aujourd'hui plus de 150 logiciels différents venant d'éditeurs prestigieux (ERE, COBRA SOFT, INFOGRAMMES...).
Les possibilités de choix sont enrichies par de nombreuses offres spéciales (3 logiciels pour le prix de 2...).
Les nouveautés sont immédiatement ajoutées à la liste des produits disponibles; mais surtout vous pouvez recevoir chez vous la liste des nouveautés et leurs fiches techniques et ceci dès leur parution. Pour ce faire il vous suffit de laisser vos coordonnées dans la rubrique Catalogue.

Pour commander un logiciel avec COMIKS c'est simple, il suffit d'un minitel et d'un facteur. Cherchez bien, même sur les hauts plateaux Ardèchois ça doit se trouver.



BOBO

PREMIER TOME DE LA COLLECTION SPIROU !

BOBO est un logiciel dans la lignée des jeux style BD, inspirés de bandes dessinées particulières reprises sous forme de jeux informatiques. Infogrames inaugure, avec ce nouveau logiciel, la collection Spirou, appelée à être poursuivie par d'autres titres prestigieux qui vous permettront de retrouver sur vos écrans d'autres héros fameux.

... dans la prison INZEPOCKET, BOBO est un forçat brillant par ses couleurs mais bien peu par sa faculté de s'évader !
Depuis 17 ans qu'il végète dans la prison INZEPOCKET, il a essayé maintes fois de s'en aller sans jamais y parvenir...
Ce personnage sympathique, râleur invétéré, forcené de l'évasion, vous le connaissez peut-être déjà pour l'avoir rencontré au cours de vos pérégrinations dans le monde des bandes dessinées. Plus de dix albums relatent en effet les aventures de cet affreux "jojo" dont le plus grand plaisir est de creuser inlassablement des trous, des tunnels pour s'évader.

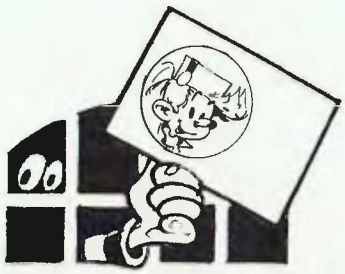
Dans ce logiciel, trois jeux retracent des épisodes de la vie de BOBO et des prisonniers du pénitencier INZEPOKET. Chacun de ces trois jeux de type arcade demande de l'adresse et de la rapidité d'action.
En attendant donc sa prochaine tentative d'évasion, au fil d'un scénario-gag et dans un décor original, BOBO se soumet d'assez bonne grâce aux corvées journalières.

Et vous allez l'y aider !

Dans le premier jeu, vous devez nettoyer une pièce

...Mais la pièce ressemble à un véritable carrefour : prisonniers, gardiens et même chiens passent et repassent sans arrêt par les nombreuses portes et souillent votre sol. Or le directeur, vous le savez, tient à ce que ce soit **vraiment** impeccable !
Vous n'avez alors que deux possibilités : ou vous repoussez les intrus ou... vous les suivez, armé de votre chiffon pour nettoyer sans relâche les traces de leurs allées et venues.
Attention, le gardien surveille attentivement vos progrès et vous pénalise s'il s'estime insatisfait ...

A vous de faire vite et bien.
Du courage, vous en aurez largement besoin et vous aurez ainsi l'occasion de mettre en valeur vos dons de ménagère !



LE PREMIER RALEUR DE L'INFORMATIQUE !

Dans le second jeu, Bobo aide ses comparses à s'évader

Tous ses camarades de cellule sautent allègrement de leur fenêtre et, pour les aider à passer par-dessus le mur d'enceinte de la prison, BOBO doit veiller à ce qu'ils retombent correctement sur un trampoline. S'il échoue, les prisonniers recommencent alors et, pressés, il arrive qu'ils se précipitent et tombent tous en même temps... La catastrophe, BOBO est bel et bien débordé, mais, vous-même, le serez-vous ?

Toute votre habileté et votre vivacité ne seront pas de trop pour sauver vos petits camarades de l'incarcération...

Jamais deux sans trois, dit-on...

Bobo ne s'occupe plus que de son propre bonheur dans le troisième jeu

Incroyable, mais vrai : il s'évade !

La clé de sa liberté: une voie électrifiée. Alors, il court Bobo, il court en équilibre sur les fils électriques, mais gare aux objets électrifiés qui jonchent sa route... Saurez-vous lui éviter l'électrocution ?

Ce n'est pas là une mince affaire... Ouvrez l'oeil et agissez vite, il s'agit d'avoir du réflexe !

Ce logiciel rassemble donc trois jeux simples et marrants. Ils sont très courts. Ce qui permet, peut-être, d'éviter un ennui rapide et qui explique aussi le fait que pour rejouer au second ou troisième jeu, vous devez tout rejouer !
Le long temps de chargement aiguise la curiosité...si vous jouez pour la première fois !

Soulignons toutefois un graphisme dans la tradition de celle des «Passagers du Vent», d'«Iznogoud» ou de «Bob Morane» qu'Infogrames a déjà édités. Une palette colorée et attrayante. Une atmosphère drôle, fidèle à celle de la bande dessinée.
C'est là un excellent travail.

Les jeux, par leur présentation et leur simplicité vous changeront des jeux complexes et longs. Les scénarios à gags et les musiques drôlissimes en amuseront plus d'un... à condition de s'armer de patience !...

EDITEUR : INFOGRAMES
PRIX : K7 - 149 F
DK - 199 F

VIRUS

**Une nouvelle d'importance est tombée sur les téléscripteurs : les ordinateurs peuvent tomber malades.
La cause ? Un virus transmis par des disquettes soi-disant d'auteurs voulant se faire éditer mais en fait de pirates en quête de nouveaux amusements.**

Rien ne va plus dans la micro-informatique où l'on décèle depuis quelques mois l'avancée d'une étrange épidémie qui s'attaque aux ordinateurs. Face à ces VIRUS, on en vient à regretter le temps des pirates qui se contentaient de déplomber les logiciels. Certains d'entre eux sont passés de la fraude au vandalisme. Ce virus, qui a pénétré la France il y a six mois, mais que l'on commence seulement à dévoiler, n'a pas de nom. Le seul élément d'information que l'on ait actuellement, est qu'il peut contaminer, à l'infini, tous les systèmes informatiques.
«A l'origine, on s'était plus ou moins entendu pour ne pas ébruiter l'information», commente le directeur du marketing d'Infogrames, Thomas Schmider. Mais maintenant, tout a changé... Laurent WEILL, directeur de Loriciels, a pris l'initiative de parler. Depuis, les deux sociétés sont presque les seules à se lancer dans une timide contre-attaque car c'est dans le secteur du jeu que le «mal» aurait le plus frappé en France.

QU'EST-CE QU'UN VIRUS ?

Dernier jeu en vogue chez les pervers de l'informatique. Ce sont des petits programmes qui prennent le contrôle d'une partie de l'ordinateur et altèrent son fonctionnement. Ils les perturbent en série par transmission d'informations néfastes d'un logiciel à l'autre, d'une disquette à l'autre ou bien d'une machine à l'autre. Son appellation n'est donc pas usurpée puisque l'on reconnaît dans ces modes de programmation ceux d'un virus au sens médical du terme. En effet, le virus informatique peut utiliser n'importe quel type de transfert des informations (disquettes, cassettes, réseau local téléphonique ou spécialisé). Initialement introduit, il y a quelques années dans le monde de la mini-informatique professionnelle, le fléau vient récemment de s'abattre sur la micro-informatique. Il a été recensé à ce jour avec certitude sur les matériels PC et Compatibles, Atari et Amiga mais pas encore sur Thomson. Certaines machines ont même le privilège d'en posséder plusieurs. Qui sont les responsables de cette expansion dans le monde de la micro-informatique ?
Ce sont des particuliers maîtrisant parfaitement le système d'exploitation de leur micro-ordinateur, qui par jeu se sont amusés à faire circuler une disquette sur laquelle ils avaient installé le VIRUS. L'épidémie semblerait s'être développée par l'intermédiaire des réseaux de distribution de disquettes FREEWARE et pirates.

LES SYMPTOMES

Avant toute chose, il convient de rappeler qu'un virus est lié uniquement à un système d'exploitation et il est donc inenvisageable de voir un virus ATARI contaminer un THOMSON. Chaque virus se manifeste d'une façon différente en fonction de la machine sur laquelle il se trouve.
Quelques exemples précis s'imposent:

VIRUS N°1 : vous bootez votre machine sur une disquette infectée et voyez apparaître à l'écran le message suivant :
«SOMETHING WONDERFUL HAS HAPENED
YOUR MACHINE IS ALIVE AND EVEN BETTER
SOME OF YOUR DISKS ARE INFECTED BY A VIRUS
ANOTHER MASTER PIECE OF THE MEGA-MIGHTY SCA»
A cet instant, un petit bout de programme qui se situait sur le «boot sector» de la disquette vient de se loger en RAM non volatile c'est-à-dire qu'il n'est pas affecté par le RESET. Dès ce moment-là toute nouvelle disquette introduite dans la machine sera infectée.
- même après un RESET
- même en protégeant sa disquette en écriture.
Attention, le fait de booter une

disquette et de ne pas voir apparaître le message ne signifie pas forcément que la disquette soit saine ; en effet, ce type de virus n'affiche un message qu'après s'être reproduit 16 fois : ARGHH !!!

VIRUS N°2 : Prenons le cas de l'AMIGA. Alors que vous travaillez tranquillement sur votre poste depuis 10 minutes, l'écran devient uniformément bleu sans raison apparente. La machine est alors «plantée» puisqu'il est impossible de reprendre la main (saisie au clavier ou à la souris impossible). Si en plus l'ordinateur était en écriture disque au moment du «plantage», la disquette à toutes les chances d'être irrécupérable.

VIRUS N°3 : Un autre type de virus moins fréquemment rencontré peut ralentir la vitesse d'exécution des applications. le phénomène s'accroît jusqu'à un arrêt total de l'application sur IBM PC et Compatibles. Peut-être le plus grave, car de plus en plus de personnes utilisent des micro-ordinateurs de ce type, de plus toute une infrastructure de communication s'est établie autour de tels appareils. Le virus une fois installé s'attaquerait aux programmes exécutables en allant y loger une séquence déterminée.

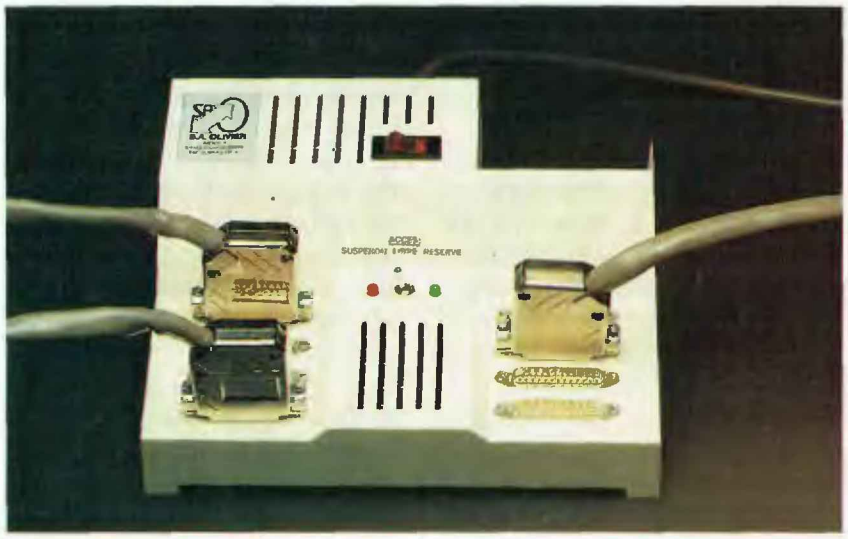
Infogrames en a recensé six actuellement mais pas encore sur THOMSON (un grand soupir de soulagement vien d'envahir la rédaction !).

VACCINS

En fait, il convient de minimiser le tapage médiatique qui s'est développé autour de ce phénomène. Ne cédons pas à la panique, quelques précautions très simples permettent d'éviter une possible contamination de nos ordinateurs THOMSON. En effet toute disquette ne provenant pas d'un éditeur est à priori suspecte et doit faire l'objet de précautions particulières ; éteignez votre ordinateur après l'utilisation de cette disquette (vous ne tuerez pas le virus, mais vous l'empêcherez de se reproduire sur vos autres disquettes).
Autre cas de figure : vous avez remarqué les symptômes prouvant l'existence du virus : toutes vos disquettes risquent d'être infectées. Pas d'affolement, il faut agir. Il existe des programmes capables de tester la présence de virus sur une disquette (ces programmes sont en général dans le domaine public). Testez toutes vos disquettes à l'aide de ce «virus checker». De même qu'il existe également des programmes capables d'éliminer un virus présent sur une disquette. Nous appellerons ces programmes «vaccins» ou «virus killer». Il faut évidemment vacciner toutes les disquettes contaminées. Mais la difficulté réside dans le fait qu'un vaccin ne pourra guérir qu'un type d'ordinateur. Aussi, les dirigeants d'Infogrames ont-ils immédiatement réquisitionné un service télématique qui propose aujourd'hui, par le 3615, le service **chock**, qui donne aux particuliers toute information sur les virus. Un bref historique des épidémies, une description des symptômes, des conseils concernant les vaccins et les méthodes préventives ainsi que la possibilité de commander un dossier «virus» à la société Infogrames, autant d'éléments d'information apportés par le service **chock**. Les anxieux et les autres peuvent poser les questions de leur choix, une réponse personnalisée leur sera transmise dans les 48 heures.
En gros, il en est de l'informatique comme de la médecine, le plus efficace reste encore la prévention. Surtout ne pas introduire dans son ordinateur une disquette pirate, prendre l'habitude d'éteindre l'appareil après chaque utilisation de disquette (le virus ne sera pas détruit, mais au moins il ne sera pas transmis aux autres disquettes). Si le mal est fait, employer un des vaccins.
L'apparition de ces virus n'est toutefois pas perçu de façon entièrement négative par les professionnels de l'informatique.
En effet, la crainte de la maladie incitera peut-être les utilisateurs de logiciels piratés à leur préférer des originaux ; pour la protection desquels les éditeurs investissent beaucoup.
Revers de la médaille, ces efforts influent sur le prix de vente (élevé) des logiciels, incitant ainsi les pirates à faire des copies qui se vendent sous le manteau et deviennent autant de vendeurs pour une «infection». Encore mieux, la société Infogrames compte bien développer des «vaccins». Le marché ne peut donc que s'accroître, puisqu'il faut un vaccin spécifique pour chaque nouveau virus, et à notre avis l'imagination des pervers de l'informatique est intarissable...

UN RESEAU SANS SERVEUR

Est-ce la fin des fameux « nano-réseaux » pourtant bien implantés dans de nombreuses écoles et de nombreux clubs informatiques ? En tout cas un nouveau type de réseau vient de voir le jour, plus simple et moins cher : le SER-FI

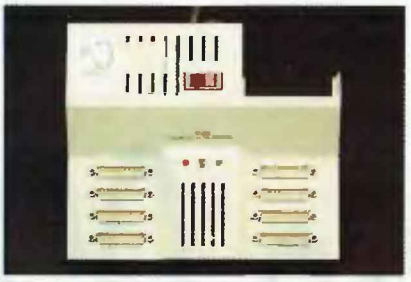


.L'originalité du SER-FI (serveur de fichiers): il n'a pas besoin d'ordinateur serveur pour fonctionner. A la place on trouve un boîtier appelé séquenceur qui gère le réseau en attribuant les droits d'accès. Il fonctionne avec les MO5, MO6, TO7/70, les TO8, et on peut en brancher jusqu'à 8 simultanément. Le séquenceur est directement raccordé aux lecteurs de disquettes. Le SER-FI peut fonctionner avec les lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 320KO, ou 3 pouces 1/2 640KO ainsi qu'avec les anciens lecteurs 5 pouces 1/4 80KO .

Chaque utilisateur peut dès lors utiliser son ordinateur comme si celui-ci était relié seul au lecteur de disquettes. Il peut charger, exécuter, écrire, copier des programmes ou des fichiers en toute liberté et ceci en basic, en logo, ou en utilisant n'importe quelle cartouche comme «assembleur» ou «colorcalc».
Il n'y a donc aucun logiciel spécifique à charger dans les machines pour utiliser ce réseau. Néanmoins il faudra prendre certaines précautions : au démarrage des TO7/70, si ceux-ci sont équipés d'une cartouche «basic 1.0», il faudra cependant veiller à ce qu'un DOS BASIC TO7 soit présent dans le lecteur de disquettes. De la même façon avec les MO5 il faudra veiller à ce qu'un DOS BASIC MO5 soit présent dans le lecteur de disquettes à l'allumage des ordinateurs. Avec les MO6 ou les TO7/70 équipés d'une cartouche «basic 128» ce problème disparaît puisque le SER-FI fonctionne parfaitement avec les DOS «basic 128» ou «512» contenus en mémoire morte de ces machines.

Le séquenceur répartit donc les ordres d'accès aux lecteurs de disquettes par un test toutes les 16 micro-secondes. Ainsi et dans l'hypothèse où tous les utilisateurs demanderaient de charger un programme en même temps, le dernier servi aurait à attendre au maximum 2 à 3 minutes.

Le réseau peut être dirigé depuis le séquenceur qui comporte un inverseur permettant à l'enseignant ou au responsable d'interdire provisoirement tout accès au lecteur (pendant la durée du changement d'une disquette par exemple); ou de réserver l'accès au lecteur à un seul poste (pour un travail sur la disquette ne devant pas être interrompu par un autre utilisateur). Cette immobilisation ou cette réservation sont visualisées par l'allumage de diodes vertes ou rouges.
Le SER-FI est livré avec deux programmes facilitant son utilisation. Le premier se nomme «Menu» et peut être installé en «AUTO.BAT» sur chaque disquette, il permet à l'allumage de l'ordinateur de présenter le contenu de la disquette et de

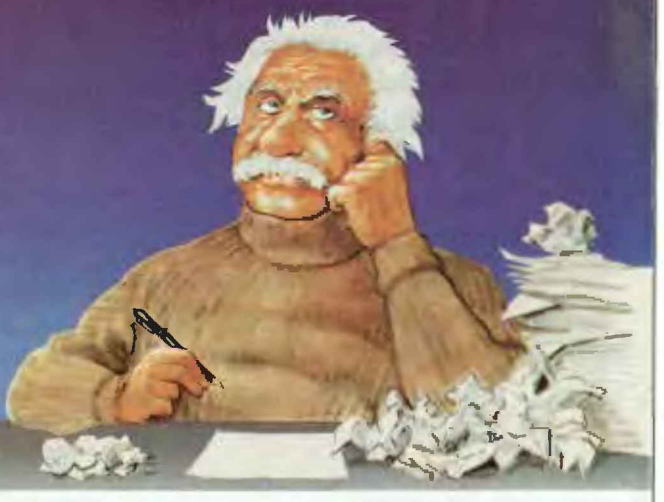


permettre à l'utilisateur de choisir son programme en le sélectionnant à l'écran. Un autre programme «Présent.bat» permet de créer très simplement ces menus en permettant de ranger les programmes dans l'ordre désiré en leur attribuant un commentaire et en le rangeant par thème; avec ces outils l'utilisation devient extrêmement simple. Chaque utilisateur allume son écran puis son ordinateur, le programme «Menu» en AUTO.BAT se charge après le DOS sur MO5, après appui sur la touche «2» du TO7, de la touche «1» du MO6 ou de la touche «B» du TO8 . Le contenu de la disquette est alors affiché sur l'écran en plusieurs pages, consultables de façon très simple, l'utilisateur choisit alors son programme et celui-ci s'exécute rapidement. Simple non ? Le tout est livré avec une notice très claire et très complète.

Les prix: le séquenceur 1575 F TTC. L'interface micro-ordinateur avec le câble blindé: depuis 799 F TTC avec 1,5 m de câble jusqu'à 1199 F TTC avec 7,5 m de câble (5 longueurs possibles).
S.A. OLIVIER
MOLE 1
59140 DUNKERQUE
TEL : 28.66.08.46

P.E. GRANGE

il y en a qui vont regretter de ne pas avoir connu Carraz Editions.



Avec des logiciels sur la nouvelle culture scientifique et technique, on en reste pas à la préhistoire de la micro-informatique.

Disponible sur Thomson, Atari ST couleurs.

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

CARRAZ

20, bis rue Godefroy 69006 LYON Tél. : 78 94 10 31

Europe 92

FIL nous propose avec EUROPE 1992 un jeu éducatif destiné à apprendre et à tester les connaissances européennes d'enfants à partir de dix ans. CEE n'est pas seulement un contrôle de connaissances mais aussi une véritable méthode d'enseignement. Cette méthode consiste à apprendre aux élèves à rechercher les informations, à les manipuler puis à les trier pour pouvoir les utiliser.

CEE est un logiciel aux multiples fonctions parmi lesquelles nous citerons:
– l'acquisition de connaissances de base à travers de multiples thèmes renforcés par un questionnaire, et
– la possibilité de réaliser et d'imprimer des histogrammes et des cartes.

Le logiciel propose un menu de base auquel on peut revenir à tout moment. Il est facilement maniable même pour un débutant. Les explications sont claires et si le temps de chargement paraît un peu long, la qualité graphique est loin de laisser à désirer.

Dans la partie Etude et Questionnaire, de nombreuses cartes européennes colorées apparaissent en se dessinant rapidemment et indiquent clairement la position de chaque pays européen. L'ordinateur chante l'hymne européen et dessine tous les drapeaux des 12 pays membres avec une incontestable vitesse. Les tests de connaissances se font sous forme de QCM (questions à choix multiples). L'enfant doit répondre au moyen d'une seule touche ce qui augmente la maniabilité du logiciel.

Pourtant si les connaissances de base restent un peu succintes et les questions faciles, le logiciel offre par contre de larges possibilités pour dresser des comparaisons de population ou de superficie des différents pays membres, sous forme de tableaux. Il propose aussi à l'élève d'éditer son propre fichier ou questionnaire. Pour l'établir, l'utilisateur devra se tourner vers des sources d'informations plus larges que celles de l'ordinateur : atlas, dictionnaires, journaux...

Le logiciel CEE est un super outil pour tout écolier qui désire se constituer un dossier ou entrer des informations indépendantes au logiciel. Mais pour l'enfant qui veut apprendre directement du programme proposé, le logiciel le laissera un peu sur sa faim.

La disquette est conçue pour les TO9, les TO9+ et les TO8; son prix reste raisonnable : 195 Francs.

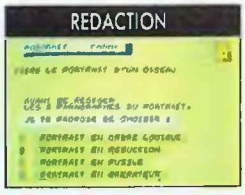
CEDIC/NATHAN VOUS FORME SUR PC

La collection NATHAN écoles, largement implantée dans les écoles françaises est maintenant disponible sur PC. Depuis les cours de maths pour classes de CP/CE1 (calcul mental...) jusqu'aux maths de CM2 avec des calculs de volumes et de périmètres. Le prix de la disquette contenant 50 exercices: 245 F.
Et pour ceux qui ne sont plus en CM2, CEDIC/NATHAN lance 2 logiciels de formation professionnelle: CLAVICIEL et ENGLISH FOR BUSINESS. Ce dernier vous propose pour 590 F un cours d'anglais commercial (thème/version), des bilans personnalisés et même un dictionnaire de 3000 mots. Pour l'accent, une cassette audio reprend les textes des versions. Pour une fois le niveau est assez élevé: classes préparatoires et BTS commerciaux.
CLAVICIEL vous permettra d'ajouter un plus sur votre curriculum vitae: «sachant taper à la machine», et pas avec deux doigts... CLAVICIEL est une méthode d'apprentissage des claviers AZERTY et QWERTY.
Il comprend 19 séquences de 20 à 30 minutes pouvant être interrompues à tout moment.
Il corrige automatiquement les fautes. Le prix de cette autoformation: 1850 F (3 disquettes), tout de même moins cher qu'un BTS de secrétariat.

Pierre E. GRANGE

il y en a qui vont regretter de ne pas avoir connu Carraz Editions.

Du côté de chez Carraz Éditions, on ne perd pas son temps à chercher. On trouve des logiciels d'aide à la rédaction de contes, de narrations, de récits historiques ... et de grammaire.



Disponible sur Thomson, Atari ST couleurs, PC compatibles.

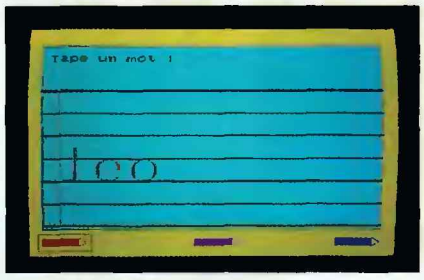
DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

CARRAZ

20, bis rue Godefroy 69006 LYON. Tél.: 78 94 10 31

J'APPRENDS A ECRIRE

Destinée aux 6-8 ans, cette disquette vous propose de visualiser des lettres et des mots en minuscules et majuscules que votre enfant a choisi d'écrire.
Le graphisme plein de gaieté attirera son attention sur la formation de chaque lettre. Un laps de temps assez long entre la commande du mot et son inscription sur écran permet à l'élève d'écrire son mot sur une feuille pour pouvoir ensuite comparer les deux écritures : la sienne avec celle de l'écran. C'est un travail qui demande force de concentration à l'enfant que le manque de musique ou l'absence de fioritures dans le graphisme n'est pas prêt de déranger. Une disquette donc, certes intéressante pour son intelect mais peut-être pas assez encourageante.
Prix: 149,90 francs.
Editeur : NATHAN.

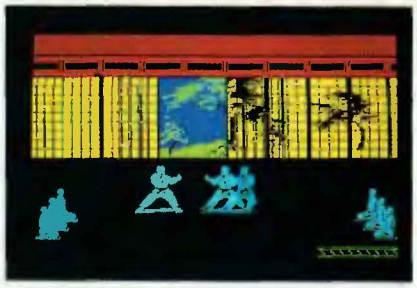


GOLDEN 7

Six jeux d'aventures à chaque fois différentes.
Vous vous retrouverez au Paris-Dakar dans «Cap sur Dakar» où il vous faudra gagner vos sponsors et choisir votre véhicule. Mais pour espérer gagner, prenez garde à la rapidité de vos concurrents...c'est un jeu de longue haleine .....
Si vous préférez les combats entre hommes ou entre robots, alors vous vous délecterez avec Duel 2000. Le seul problème : l'ordinateur réagit moins vite à vos ordres que votre main à votre cerveau ... vous perdrez souvent.
Jeu d'adresse et de revolver, Fantôme City, notre troisième jeu, est amusant et simple. C'est avec une musique Western comme arrière-fond sonore que vous gagnerez argent et prestige en tuant un maximum d'adversaires.
La Malédiction du Thaar. Un jeu particulièrement bien dessiné mais aussi très compliqué. Jeu d'aventure où le jeune héros, vous, recherche sa douce et captive sirène. Moult obstacles vous barrent la route mais vous vous aidez d'armes et de cadeaux trouvés sur votre chemin.
Pour atteindre votre séduisante dulcinée, il vous faudra être particulièrement amoureux... .
Dans notre quatrième jeu, James Debug s'aventure sur une île perdue où il doit rassembler les morceaux d'un magnétophone qui dénoncera la traitrise envers toute l'humanité d'une grande puissance de ce monde.
Le mystère de l'île perdue épuise cependant les forces du héros et son temps est compté...
Jeu facile qui manque peut-être d'un peu d'imagination.
Opération NEMO est un combat militaire très classique. A vous de défendre votre patrie avec votre bateau en tenant compte du nombre de vivres, de marins et d'armes dont vous avez besoin.
Le dernier jeu de Golden 7 : le Grand Saut. C'est une répétition de James Debug dans le graphisme et dans la logique du jeu. Rien de très novateur.

En conclusion, Golden 7 propose un délassement sans prétention. La difficulté des jeux est réglable à votre niveau.

Prix : 149 frans.
Editeur : COKTAIL VISION.

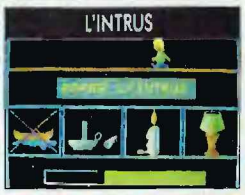


CHALLENGE CONTRE HUBERT

Ce logiciel est une simulation de stratégie d'entreprise: il peut se jouer seul (contre l'ordinateur) ou à 2 (vous et ce cher Hubert) et jusqu'à 6 joueurs. Pour charger le jeu, contrairement à ce qui est indiqué dans le manuel, il faut taper Run «loader» sous basic 128, puis entrer le nombre de joueurs, votre niveau (Hubert choisira sûrement «expert») et enfin le nom de votre entreprise. Puis vous intervenez sur l'environnement économique : le marché et l'inflation. Vous pouvez donc choisir un marché en croissance exponentielle ou en récession dramatique, de même qu'une inflation galopante ou stable... Vous devez aussi choisir la sensibilité du marché face à certaines données (l'impact de la publicité, facteurs d'innovation... C'est alors que vous tournant vers Hubert vous lui lancez « à vous de jouer mon cher».
Le brillant Hubert devra alors décider d'augmenter ou non le salaire de ses commerciaux, de ses techniciens, d'embaucher du personnel ou d'investir dans les machines ; tout en jonglant avec sa trésorerie. Il devra aussi prendre des décisions dans les domaines du marketing (publicité, prix de vente...) de la comptabilité (emprunts, placements...) Des graphiques vous présentent le bilan de la période écoulée : les ventes, la part de marché, le cours de vos actions et bien d'autres informations que vous pouvez d'ailleurs sortir sur imprimante pour mieux les analyser. Appuyez sur suite et passez à la période suivante (une période = 6 mois). Au bout de quelques périodes votre entreprise «Piraterie SA» rachète la sienne «Savoir et puissance» car il ne s'est pas aperçu que, petit à petit, vous aviez racheté des actions de son entreprise jusqu'à en détenir

il y en a qui ne regretteront pas d'avoir connu Carraz Editions.

Cinq logiciels dans un sac à dos ! C'est un grand cadeau intelligent pour des petits enfants intelligents.



Disponible sur Amstrad CPC, Atari ST couleurs, Thomson.

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

CARRAZ

70, Rue Gerlemy 69006 LYON. Tél.: 78 94 10 31

Passions dangereuses !

de 145 F* à 195 F*

GAME OVER :

Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT :

Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des mons[illegible] très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER :

Couché sur le guidon, debout sur la raue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

TOP GUN :

C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE :

New York! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

WIZBALL :

Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT :

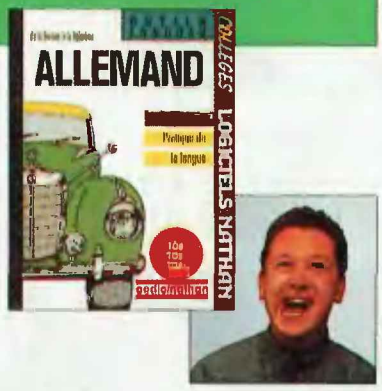
La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!

* Prix public généralement constaté.
Thomson MO-TO. Cassette ou disquette.

La passion des défis

51% . Et de concluer triomphant: « Et encore, la réalité est bien plus complexe...». En fait, ce logiciel est plus une initiation à la gestion d'entreprise qu'un réel test d'aptitude à diriger. Tous les phénomènes sont simplifiés de façon à être accessibles aux futurs dirigeants dès 12 ans. Et malgré tout votre cousin Hubert a plus de chances de savoir diriger une entreprise en faisant H.E.C. que vous avec ce logiciel.

OUTIL LANGUE : ALLEMAND – VOL. 3



Si votre enfant éprouve des difficultés à assimiler l'allemand, Nathan l'aidera d'une manière ludique et encourageante. Ici ce sont les négations et les pronoms personnels qui sont étudiés : l'élève complète une phrase, s'il commet une erreur, l'écran l'explique aussitôt en affichant une règle grammaticale. S'il répond correctement, une petite musique le félicite. La disquette est accompagnée d'un livret qui explique la manipulation de l'ordinateur et le contenu du programme.
Prix : 225 francs.
Editeur : NATHAN.

LE FRANCAIS, REUSSITE EN 6ème

Réflexion et concentration ... et vous y arriverez !
En effet, le programme de français de Nathan aide l'enfant à mémoriser la subtilité de l'orthographe et de la grammaire françaises.
Le menu vous propose une série de 6 domaines grammaticaux. Citons par exemple, les accords du participe passé, les pronoms relatifs ou encore le pluriel de nom et de l'adjectif. Chaque partie propose des phrases, des mots ou des tableaux incomplets que l'enfant remplit. Au fur et à mesure des réponses justes ou fausses de l'élève, la règle grammaticale correspondante s'affiche. S'il répète une erreur, l'explication apparaît de nouveau.
Le programme est aisé à utiliser et un enfant de 12 ans s'y retrouve très bien.
Nathan fait preuve de beaucoup de pédagogie avec cette disquette. Les résultat quant aux progrès de l'élève sont certainement garantis.

Prix : 149,90 francs.
Editeur : NATHAN.

TOUT SEUL C'EST MIEUX QU'A QUATRE

Vous adorez jouer au tarot mais il faut être quatre...Alors en attendant que votre petit dernier (qui n'a que 8 mois) arrive à tenir ses cartes dans sa petite main, pensez au logiciel «Défi au Tarot». Un logiciel remarquable car, pour une fois, le jeu s'y prête et ne perd rien sur ordinateur, au contraire. L'ordinateur ne vous laissera pas tricher, ne rougira pas quand vous irez à «la chasse au petit»; et il cache bien son jeu. Votre jeu s'étale sur le tapis vert et vous sélectionnez la carte que vous jouez à l'aide des flèches. Et si vous ne savez pas encore jouer, vous apprendrez en quelques minutes grâce aux règles qui sont incorporées.
Défi au Tarot, COCKTEL VISION TO8–TO8D–TO9–TO9+ : 195 F, PC : 220 F.

Pierre E. GRANGE

LIMEHOUSE DOCK
COBRA SOFT présente:
LA MARQUE JAUNE
EDGAR P.JACOBS
Damned !... Enfin en logiciel !!!
COBRA Soft